A PC-JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA

398,-Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

X.évfolyam, 9.szám, 1999. szeptember

BŐSÉGES ARATÁS

DISCWORLD NOIR
HIDDEN AND DANGEROUS
HEAVY GEAR II
KINGPIN
BRAVEHEART
STREETWARS
SYSTEM SHOCK 2
JAGGED ALLIANCE 2

COMMAND & CONQUER® TIBERIAN SUN

KOMMENT & CONQUER NEM SZÜKSÉGES

SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D É

CRASH BANDICOOT

2999,- FT/DB

Jet Board Crash | Komodo Moe | Jet Pack Crash

Coco Bandicoot | Dr. Neo Cortex | Tiny

METAL GEAR SOLID

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

3999,- FT/DB

Liquid Snake | Revolver Ocelot | Psycho Mantis

Sniper Wolf | Vulcan Raven | Ninja

Solid Snake | Meryl Silverburgh

RESIDENT EVIL 2

3999,- FT/DB

Zombie & Claire Redfield

Licker & Leon S. Kennedy

Tyrant/Mr. X

Williem G-4 & Williem G-3

William Birkin & Sherry

Ada Wong & Ivy

Hunk & Zombie

DUKE NUKEM

2999,- FT/DB

Pigcop

Battlelord | Duke Nukem | Octabrain

TOMB RAIDER

3999,- FT/DB

TEKKEN 3

3999,- FT/DB

Jin Kazama | Nina Williams | Paul Phoenix | Ling Xiaoyu

TEKKEN 3

4999,- FT/DB

Heihachi Mishima | True Ogre | Evil Jin Kazama | Yoshimitsu

QUAKE

2999,- FT/DB

Major | Athene | Iron Maiden | Tank

...MÉNYT, MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!

Mario Kart 64

3999,- FT/DB

Bowser

Yoshi

Mario

The Legend of Zelda: Ocarina of Time

4999,- FT/DB

Zelda Collectible Action Figures

Link

Ganon

Austin Powers

3999,- FT/DB

Fat Bastard

Austin Powers | Dr. Evil | Austin Powers | Felicity Shagwell

Star Wars Episode I

2999,- FT/DB

THE FORCE IS WITH YOU IN ALL THE *STAR WARS* FIGURES

1- Battle Droid, 2- Qui-Gon Jinn, 3- Quen Amidala, 4- Darth Maul, 5- Anakin Skywalker, 6- Padmé Naberrie, 7- Jar Jar Binks, 8- Obi-Wan Kenobi

1- Watto, 2- Senator Palpatine, 3- Ric Olié, 4- Darth Sidious, 5- C-3PO

1- Boss Nass, 2- Ki-Adi Mundi, 3- Chancellor Valorum, 4- Mace Windu, 5- Gasgano & Pit Droid

Spawn

3999,- FT/DB

Curse of The Spawn 2 | Zeus | Hatchet

Jessica Priest & Mr. Obersmith | Medusa | Raenius

Mortal Kombat Trilogy

1999,- FT/DB

Sektor | Sub Zero | Kitana | Johnny Cage

Marvel vs. Capcom – Clash of Super Heroes

4999,- FT/DB

Venom vs. Captain Commando

Captain America vs. Morrigan

War Machine vs. Mega Man

Spider-Man vs. Strider

The X Files

3999,- FT/DB

Attack Alien | Cryopod | Alien

Fireman & Cryolitter

Scully & Mulder

Primitive Man

Kapható párosítások:
- Scully & Cryopod
- Scully & Alien
- Mulder & Cryopod
- Mulder & Alien
- Fireman & Cryolitter
- Attack Alien & Primitive Man

Ami a képes listánkból kimaradt...

Virus – 2999,- FT/DB

Carnage Collection – Dinoszauruszok – 2999,- FT/DB

Aliens – 2999,- FT/DB

Wild Wild West – 3999,- FT/DB

tartalom

X. ÉVFOLYAM, 9. SZÁM, 1999. SZEPTEMBER



gadjunk egy
fonba, hogy
z még benn
berian Sun is!



Nem 3.14skóta

zörös, büdös, asztalterítőt visel nadrág helyett,
el teli bunkósbot van a kezében, és nagyon
egmondom: skót klánvezér beszélget. A Brave-
n egyszerre akár 15-tel is összefuthatsz.



Laptulajdonos:
Balogh Zsolt
Főszerkesztő:
Kiss László
Lapterv:
Molnár Dénes Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés:
Kismarosi Renáta
Levilágítás:
Recent Kft
Nyomás:
Grafit Pencil Nyomda Budapest
Kiadja:
COMGAME Kft
1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Cím:
1389 Budapest, Pf. 132.
576kb@irisz.hu
Terjeszti:
Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető:
576 KByte (Comgame '576' Kft) 1389
Budapest, Pf: 132.

ISSN 0865-8226

Megint eltelt egy nyár – kezdhetném, ha szokás szerint valami galaktikusan nagy banalitással akarnám nyitni aktuális számunkat. De nem teszem, mert szerintem az iskolába avagy munkába járóknak ez talán maguktól is feltűnt. Remélem, hogy mindenki egész télre elegendő UV-sugárzást szívott magába, de azért talán a játékokról sem feledkeztek meg, mert ha UV-sugárzást nem is, a CD drive-ok év végéig elegendő cuccot szippanthattak a nyáron magukba. Az ember csak kapkodni tudta a fejét, hogy az eddig gyakorlatilag teljesen döglött szezon alatt milyen kellemes kis nevek érkeztek: Kingpin, Braveheart, Heavy Gear II, Jagged Alliance 2, Discworld Noir, nem is beszélve a meglepően jó Hidden&Dangerousról. Közben szeptember elején szép csendben lezajlott az újabb ECTS is, ahol a kiadók eddig azt szokták volt bemutatni, hogy mivel játszunk majd a következő fél évben. Szép csendes show volt... (Martin sirámait lásd hamarosan.) Az idei nyarat azonban egy egészen meglepő esemény fogja emlékezetessé tenni: egy borongós augusztus végi napon megjelent egy bizonyos Tiberian Sun nevű játék. Ettől még én is úgy meglepődtem, hogy úgy döntöttem, ennyi elég is lesz bevezetőnek, nem tartalak fel benneteket az újságba való belemerülés nemes sportjának űzésében.

CoVboy

APRÓSÁG

■ Carmageddon-mániákusok nyilván eltorzult arccal értesülnek róla, hogy a harmadik rész nem lesz üzemképes karácsonyra (pedig a járdák akkor különösen népes helyek!): a Death Race 2000 megjelenése valószínűleg átcsúszik jövő tavaszra.

■ Jó hír a MechWarrior-rajongóknak (már azon kívül, hogy megjelent a Heavy Gear II): a Microprose két új kiegészítőt is kidob a 3. részhez, amelyek közül az első még karácsny előtt megjelenik, és új mecheket és fegyvereket is fog tartalmazni.

■ Az Electronic Arts miden eddigi mennyiséget meghaladó Tiberian Sunt szállított az európai üzletekbe a játék terjesztésének megkezdésekor. Tibi Angliában meg is hálálta a bizalmat: a játék ugyanis első nekifutásra megdöntötte az Eidos Championship Manager 3-ának heti eladási rekordját, amit a szakemberek előzetesen teljesen elképzelhetetlennek tartottak. Történt ez annak ellenére, hogy a hivatalos bemutató előtt négy nappal, augusztus 23-án már letölthető volt egy kalózverzió német és angol nyelven is. Igaz ebben nem voltak mozik és nem működtek a multiplayer opciók – valamire tehát csak jó volt a játékon levő védelem.

■ A roppant gyenge South Park után egy másik South Park-játék is készül, amelyben dilis hőseink autóversenyezni fognak. A South Park Rally karácsonyra kerül a boltokba.

■ Veszélyben a Lemmings vezető szerepe a maga egyszemélyes kategóriájában (terelő-szimulátor): az Empire karácsonyra várható új játékában 30 birkát kell áttereInünk a rájuk leselkedő szörnyű borzalmak között 16 szinten. Mi más lehetne a címe: Sheep.

SIMON THE SORCERER 3D



Az enyhén kretén kalandjátékok kedvelői nyilván megdobbanó szívvel hallják, hogy hamarosan ismét viszontláthatjuk monitorainkon Simont, az ifjú, enyhén ütődött, de azért jólelkű kezdő varázslót, akibe először valamikor '93 tájékán botolhattunk bele, amint az akkor igen népszerű korai LucasArts-stílusú kalandjátékban, amelyben egy kótyagos varázskönyv egy párhuzamos univerzumba teleportálja, ahol a jó varázslók jó szokása szerint kénytelen volt a világ, s benne egy Calypso nevű varázsló Sordidtól való megmentésével foglalatoskodni. A zajos sikert hamarosan követte a fantáziadús *Az Oroszlán, a Varázsló és a Szekrény* alcímet viselő folytatás, ahol újra találkoztunk az előző rész szereplőivel, és itt Calypso elrabolt lányunokáján próbáltunk segíteni. A kaland némi malőrrel végződött, Simon lelke ugyanis csapdába esett a testén kívül. Mint a címe is mutatja, a készülgető folytatás már az ezredforduló kalandjátékosainak az elvárásai alapján épül fel: teljes 3D ben fogunk bolyongani az amatőr mágusok rögös útjain, amihez természetesen nem árt majd valami combosabb videókártya is. A történet az előző két rész eseményein alapul, tehát korábbi rajongói sok ismerősre fognak bukkani a több mint 50 karakter között, viszont akad majd néhány új is. A kommunikációs rendszer szintén a régire épül, néhány módosítással, amiből igen érdekes próbálkozás, hogy mivel a karakterek nemcsak Simonnal, hanem egymással is érintkezhetnek, az információk közvetett módon is eljuthatnak a játékoshoz. Mindehhez még van egy ígéret a többféleképpen végigjátszható, és ebből adódóan nyilván különböző befejezésekkel kecsegtető játékmenetre. A mai kalandjáték-szegény időkben nyilván minden játékos két kézzel kapna utána, de a Simon the Sorcerer 3D megjelenéséig sajnos a jövő év elejéig várnunk kell.





RISK II

Nyilván nem kell senkinek sem különösebben bemutatni a Risk nevű társasjátékot, amelyet nálunk Rizikó néven ismernek a táblás játékok komálósai, de ha valaki nem ismerné: a játékosok csapatokat építgetnek, hadjáratokat indítanak a semleges és az ellenséges tartományok leigázására, amelyekben a csaták kimenetelét a létszámon kívül a szerencse (kockadobás) dönti el. Lévén a Hasbro játékbirodalom egyik legsikerültebb társasjátéka, PC-n már több megvalósítást láthattunk belőle. Legutóbb vagy két éve, ami igen sokat tett az alapjátékhoz, de kinézetét tekintve már igencsak megérett a modernizálásra. Az új Risk



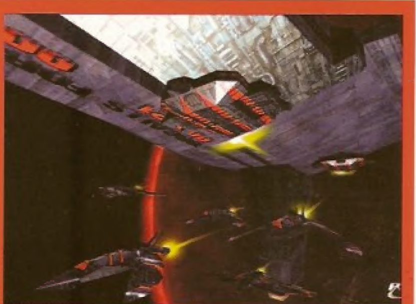
természetesen új grafikai köntösbe öltözik és egy egyszerűsített kezelői felületet kap. A világban 48 tartomány várja, hogy meghódítsuk. A hagyományos 2D "táblán" kívül lesz egy 3D műholdnézetünk is, és természetesen a csatatéren masírozó hadaink is 3D csatatereken mérik össze kardjaikat, illetve dobókockáikat. Érdekes módon eszükbe jutott a programozóknak, hogy ez tulajdonképpen egy társasjáték, amit nem kimondottan számítógép ellen élvetzetes



játszani: most már lesz multiplayer-játék is, amelyben nyolc önjelölt Napóleon próbálhatja ki a többiek taktikai érzékét. Külön figyelmet érdemel azonban a számítógépes ellenfelek elleni (szóval a szóló) játék is: a gépi játékosoknak különféle személyiségprofilokat készíthetünk, ami meghatározza a játékstílusukat, továbbá képesek lesznek tanulni, azaz a kudarcokból le fogják vonni a megfelelő konzekvenciákat. Várható megjelenés novemberben.

BIG BANG

A játékfejlesztőket rendszerint nemigen kell félteni, ha egy készülő játékuknak valami különösen idióta nevet kell adniuk, de a Big Bang elkeresztelői a Project 2-nél még talán közülük is kiemelkednek. Pedig a játék elég kellemesnek ígérkezik, már aki kedveli a Wing Commander- és a Conflict Freespace-stílusú űrhajó-szimulátorokat. A játékos a Sekianok ifjú pilótáinak az egyike, akik momentán a Chakkamok és harci robotjaikkal éppen élethalálharcban állnak a világuk elpusztítására törő Ittitsekkel. Túlságosan bonyolut történetszövésre senkinek nem kell számítania, mert a fő hangsúly a harcokra, és mindenekelőtt az újgenerációs 3D-kártyák látványeffektjeire tevődött. A hatalmas hordozóhajókból előrajzó, plazma és ionlézerekkel feldíszített csapásmérő hajókból vagy 16 kisebb-nagyobb különféle típus fog egymásra rontani. Meglehetősen méretes hullámokban, ugyanis az engine-t úgy készítették fel, hogy minden további nélkül lekezeljen a képernyőn 40 villámgyorsan mozgó vadászgépet. (Az még titok, hogy ezt milyen konfiguráció végzi majd.) A játékra december első napjaiban vethetik rá magukat a stílus kedvelői.



FLIGHT COMBAT

A Looking Glass mostanában is végzi azt, amiről a világ már jól ismerheti őket: kiváló minőségű repülőgépszimulátorokat fejlesztenek. A polgári repülőket felvonultató Flight Unlimited 3. része mellett egy igen kellemesnek ígérkező harci szimulátor is úton van tőlük. A Thunder over Europe alcímet viselő Flight Combatban a II. világháború légterébe röppenünk, ahol az USAF, a RAF vagy a Luftwaffe pilótájaként fogunk részt venni a történelem alakításában. A 22 repülhető géptípus között megtaláljuk a már jól ismerteket a Me-109-estől a Mustangig, és bár van néhány érdekesebb csemege is (Me-163 Komet vagy Focke-Wulf 190D), a legnagyobb meglepetés az lesz, hogy a típusok között bőven szerepelnek bombázó gépek is – amelyeket eddig nem igazán erőltettek a katonai szimulátorok fejlesztői. Német részről repülhetünk például Stukával, Junkers 88-assal vagy Heinkel 111-essel, az angolszászoknál pedig a Mosquiton kívül beugorhatunk Liberator,



Flying Fortress vagy Lancaster nehézbombázókba is. Ez nemcsak azt jelenti, hogy a szokásos elfogó vagy kísérő vadász és vadászbombázó küldetések kiegészülnek zuhanóbombázó bevetésekkel, stratégiai bombázásokkal és haditengerészeti célpontok elleni csapásokkal, hanem egy új játékélményt is: a többfőnyi legénységgel rendelkező gépeknél ugyanis körbekocoghatunk a személyzet egyes tagjai között, szóval akár toronygéppuskásként is kaszálhatjuk a 109-eseket. A látványhoz a Flight Unlimited átalakított motorját használták fel, ami most is hozza a formáját: változó időjárási körülmények, az összes alkatrész valósághűen mozog és sérül, többszáz különféle képességű gépi pilóta (vagy 8 multiplayer), terepnek pedig több mint egymillió négyzetmérföldnyi területet modelleztek le Európából. A játék tehát igen impozánsnak ígérkezik, és nem is kell rá túl sokáig várnunk: már a karácsonyi vásár előtt megjelenik.



TITANIUM ANGELS

Igen kellemes hír, hogy az SCI-nál nemcsak a Carmageddon következő részével töltik az idejüket az emberek, hanem egyéb érdekes terveket is forgatnak a fejükben. A Titanium Angels címének hallatán nyilván minden Carma-rajongó szeme azonnal felcsillan – de tévednek: ez nem egy újabb apokaliptikus verseny, sokkal inkább egy cyberpunk akció/kalandjáték, valahogy olyanformán, mint mondjuk az Outcast. A sci-fi történet a föld jövőjében játszódik, ahol négy különböző faj küzd az életbenmaradásért. Carmen nevű hősnőnk a Kinderekhez tartozik és egy elég érdekes munkából tengeti napjait: akkor jut munkához, ha olyan probléma merül fel, amibe a hatóságok nem akarnak (vagy nem mernek) beavatkozni. Vagyis fejvadász az illető. Legújabb munkája egy kicsi, de gazdag szigetország diktátorának likvidálása. A dolog elég nehéznek indul, ugyanis rögtön érkezése után a légvédelem lelövi az őt hozó szállítógépet, és ő egyedül marad a diktátor hadserege ellen. Illetve nem egészen egyedül, "társa" is akad: a Titán. A játék folyamán mindig a helyzetnek megfelelően kell váltogatnunk az irányítások között. Carment Tomb Raider-féle követő nézetből, míg a Titánt saját szemszögből irányíthatjuk. Némi RPG-elem, hogy a történet során mindketten fejleszthetik képességeiket és újakat sajátíthatnak el. Mire szükségük is lesz, hiszen a játék kaland-részén kívül néha legalább olyan forró lesz a talaj alattunk, mint mondjuk egy Quake-deathmatchben. A látványról a direkt a játékhoz fejlesztett engine gondoskodik, ami a változatos fény/árnyeffektek mellett görbe felületekkel, voxelekre alapozott, a játékos lába körül gomolygó köddel és azzal az aprósággal kedveskedik majd nekünk, hogy a program igyekszik mindig az adott PC képességeihez igazítani a modellezendő terepet és textúráit. Az első infok szerint tehát igencsak ígéretes Outcast-utánzattal lesz dolgunk a jövő év tavaszára tervezett megjelenéskor.





SPIRIT OF SPEED 1937

Hogy osztatlan az érdeklődés az autóversenyek iránt, azt talán az mutatja a legjobban, hogy a tömegével megjelenő Forma-1-, rally- és egyéb versenyek mellett a Grand Prix Legendsben már az autóversenyzés múltjába is kirándulást tehettünk. A Microprose-nál megint valami hasonlóval óhajtják meglovagolni ezt a divathullámot, de most a GPL-nél sokkal messzebb megyünk vissza a múltba – egészen a címben jelzett időpontig, amikor aztán tényleg hihetetlen járgányok hasítottak az utakon, és egy vezetői hiba szinte biztosan a sofőr halálához vezetett. Ez élményhez első kézből itt szerencsére nem lesz szerencsénk, de az özönvíz előtti masinákhoz (Bugattikhoz, Alfa Romeokhoz, az Audi elődjeként emlékezetes Auto Union C-khez) bőven lesz szerencsénk. Szám szerint 12-be ülhetünk bele, amelyek mozgását még meglévő modellek tapasztalatai alapján modellezték. Összesen nyolc korabeli európai és egy USA-béli pálya várja, hogy felsivítsanak rajta a gumik. Egy-egy verseny egyébként a modern versenyekhez hasonló stílusban zajlik: a bajnokság mellett, indíthatunk edzéseket és időmérő futamokat is, sőt, a pályákon beparkolhatunk a boxba is. A játékból természetesen nem hiányozhat a multiplayer-opció is, amelyben összesen nyolc játékos szállhat ringbe. 3D-kártyára ugyan mindenképpen szükség lesz hozzá, de a szerzők azt ígérik, hogy egy P200-on is korrekten fut majd. Várható megjelenés október végén.



APRÓSÁG

■ Az Acclaim az ECTS-en egy igen kellemes új licencéről tájékoztatta az összegyűlt népeket. Megszerezték ugyanis a Ferrari-jogot az egész világra, amelynek első gyümölcse talán egy jövő tavasszal megjelenő Ferrari-játék lesz.

■ Mostanság kezd túltengeni a játékpiac a női hősöktől. Hamarosan egy új, de azért közismert lányka felzárkózik melléjük: Xena, a harcos hercegnő. Belőle a Titus gyárt játékot, aminek Nintendo-változata még az idén megjelenik, a PC-sről még nincs feltételezett időpont sem.

■ Nem pihent sokáig a Hidden and Dangerous által szerzett babérjain az Illusion Softworks. A cseh gárda máris gőzerővel dolgozik egy új játékán, ami a Star Wars első részében látható verseny egyfajta fantasy-reinkarnációja, sárkányokkal, varázslókkal, stb. Munkacím: Flying Heroes.

■ A Cryo folytatja a utóbbi években szokásos stílusának, a 3D renderelt kalandjátékoknak a futószalagon való gyártását. A soron következő darab a '96-os Atlantis c. játékuk második része lesz.

■ Különféle Madnessek rajongói elégedetten konstatálhatják, hogy készül a Microsoft Madness 2. része, amit a Microsoft a jövő tavasz végén szándékozik piacra dobni.

■ A Microsoft egyéb játékokat is forgat a fejében: a MechWarrior jogait is birtokló FASA egy újabb társasjátéka kerül megszámítógépesítésre, de a Crimson Skies a jövő év második fele előtt biztos nem készül el.

■ A Monolith mindig híres volt féltve őrzött függetlenségéről. Most a Fox Interactive kötött kiadói szerződést – de csak a következő két játékára. Aztán mennek tovább.

APRÓSÁG

■ Bár a Settlers III-hoz megjelent mission disk augusztusban az európai listák tetején trónolt, nem pihennek a fiúk a Blue Byte-nál. Az ECTS-en két új fejlesztést is hivatalosan bejelentettek: a jövő év végére várható a Settlers IV része, továbbá jön a negyedik része egy másik nagy sikerű stratégiai játék-sorozatuknak, a Battle Isle-nak is.

■ Diablo 2 után epekedő RPG-fanok megnyugtatására közlünk egy antihírt: a Sierra és a Blizzard az ECTS-en SEM jelentette be, hogy csúszna a játék megjelenésével – így az EGYELŐRE még mindig december. Bejelentettek viszont valami roppant fontos dolgot, amit úgy hívnak, hogy Warcraft III. A real time stratégiák nagypapájának egykori és jelenlegi rajongói azért meglehetősen elképedtek, amikor meghallották, hogy nem a Command&Conquer-sorozat trónját akarják a továbbiakban megpályázni: a harmadik Warcraftból ugyanis szerepjátszó stratégiát fognak gyártani. Ha ez sokáig így megy, akkor előbb-utóbb nyilván már ork-szimulátor is lesz.

■ Az előző számunkban már hírt adtunk arról, hogy az Electronic Arts ügynökei, a Chicago Bulls visszavonult sztárját, Air Jordant kerülgetik egy reklámszerződéssel. A szerencsés frigy augusztus végén meg is született. Hogy Michael isten ezzel mennyi pénzt akaszt le, az titok, az viszont nem, hogy ő lesz az NBA 2000 reklámhadjáratának első számú figurája.

■ Szinte éppen hogy csak megjelent a Heavy Gear II, az Activision máris közölte a tisztelt vásárlókkal, hogy már dolgoznak a harmadik részen, és várhatóan jövő év végére ismét fémpáncélt húzhatnak a gearek rajongói.

ACM 1918

Egy időben a repülőgépszimulátorokat gyártó cégek között igen divatos témának számítottak az I. világháború kétfedelű gépeit felvonultató játékok. Normális ember az életben persze nem ülne bele egy ilyen bizonytalan madárba, de virtuálisan azért elég jó móka volt. Mostanság azonban megint pihen a téma (ki tudja, miért), és próbálja kihasználni az ACM 1918. A titokzatos cím az Aerial Combat Manoeuvers (légiharc manőverek) valamint az évszámot jelöli. A helyszín a nyugati front, ahol Remarque szerint a helyzet változatlan, a játékos(ok) majd tesz(nek) valamit a mielőbbi változás érdekében. A játékban angol, francia, amerikai vagy német szolgálatba lépve fogjuk berepülni a korszak leghíresebb repülőgépeit: például Fokker D. VII-es vagy a háromfedelű Fokker Dr. I-est a német oldalon, vagy a Sopwith Camelt, Nieuport 17-et vagy Spad XIII-at az antantén, és talán már magától értetődik,



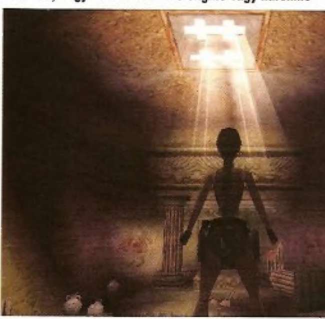
hogy mindegyik gép egyéni karakterisztikával fog repkedni. A cél természetesen az, hogy az Ászok Ászává nőjük ki magunkat. Nyolc különböző küldetéssel nézünk majd szembe, amelyben a szabad vadászaton kívül olyanok is szerepelnek, mint például lövészárkok géppuskázása vagy Zeppelin léghajók elleni légitámadás. Ha valaki egy kőkemény szimulátorra számítana, az azért egy kicsit téved: a szerzők elsődlegesen azokat a játékosokat célozták meg, akik nem óhajtanak ötkilós kézikönyveket olvasgatni, mielőtt az égbe reppennének, sokkal inkább az akción lesz a hangsúly, azaz az ACM 1918 inkább lesz lövöldözős játék, mint szimulátor. Ettől függetlenül a renderelt földfelszínnel, a real time fényeffektekkel és egyéb látványtrükkökkel a szerzők igyekeztek a minél nagyobb élethűségre törekedni. Hogy ez hogy sikerült, az igen hamar kiderül, mert a játék még az ősszel a boltokba kerül.



TOMB RAIDER IV

Nahát, micsoda meglepetés! Ki hitte volna?! Ki hitte volna, hogy egy stílus megteremtője, egy sajátosan feminin image kialakítója és az Eidos pénztárcájának legnagyobb gyarapítója még visszatér köreinkbe? Senki. Mindenki BIZTOS volt benne, hogy a kis bögyös kalandornő a két pisztolyával idén decemberben is ugyanúgy ott fog kotlani a karácsonyfa alatt, mint az elmúlt három évben eddig mindig. A Last Revelation alcímet viselő negyedik részhez egy viszonylag új csapat állt össze, ami hatalmas változásokat ígéret. Abból kiindulva, hogy ez is "csak" egy Tomb Raider, elég jó helyszínt választották: Miss Lara Croft legújabb kalandjainak (leszámítva az első, bevezető küldetést) ugyanis Egyiptom ad otthont, ami a tombok raidelésére tudvalevőleg a legkézenfekvőbb ország. Jelesebb helyszínek: Kairó, Alexandria, Luxor, sziklatemplom Karnaknál és persze az elmaradhatatlan piramisok Gizehnél. Nem véletlenül említünk helyszínt, szintekről ugyanis már nemigen lehet beszélni: a történet úgy lesz kialakítva, hogy az egyes szintekre többször is vissza kell majd térni. A történetben Lara ellenfele a német származású von Croy, aki egy roppant gonosz kis archaelógus, és beduinok vad csapatával kóricál a fáraók földjén. Az új fejlesztést azzal kezdték a Core-nál, hogy eldobták a TR 3 engine vagy háromnegyed részét, hogy teljesen újjáalakíthassák a játékot. Kezdték az egészet a grafikai résszel, amelynek kamerakezeléséhez a Resident Evilt vették alapul, és bőszen ígérik, hogy nyoma se lesz a TR3 állandó "mapping"-jének (villogó textúráinak). Szintén sokat csiszoltak a fényeffekteken, amelynek legszebb példája az lesz, amint Lara magához vesz egy égő fáklyát és annak fénye bevilágítja a környezetét. Lara mozgása várhatóan sokkal szebb lesz, továbbá új mozdulatokat tanul, amiknek fontos szerepe lesz a történet folyamán. Valamennyivel kisebb hordákban törnek majd barátnőnkre az ellenfelek, lesznek viszont olyanok, amelyeket csak trükkösen lehet elpusztítani (a csontvázharcosokat például úgy, ha lelökjük őket a mélybe). A szokásos pisztolypár mellé bevonul az arzenálba egy nyílpuska, továbbá Lara egy messzelátót is visz magával, amellyel távolabbi helyeket fürkészhet. A legnagyobb változás azonban a játékmenetben lesz: kezdenek közeledni a kalandjátékokhoz, aminek biztos jele a teljesen új inventory. Ebben a tárgyakat Lara használhatja, összekombinálhatja vagy akár el is dobhatja, bár fontosabb tárgyak többször is kelleni fognak. Sokkal több lesz az NPC, vagyis a többi karakter, amelyekkel az engine-nel készült kis jelenetekben kommunikálhatunk és természetesen nem maradnak el a videók sem. Megjelenés november végén.





SINISTAR UNLEASHED

A gonosz űrlények sosem bírnak magukkal: álandóan el akarják foglalni az egész univerzumot. Mostanában abban mesterkednek, hogy megépítik a mindent ütő biometál fegyvert a Sinistart, amely elkészülte után mindent letarol maga előtt. Ahol a legnagyobb a szükség, legközelebb a segítség... – ennyi éppen elég egy sci-fi lövöldözős játék kerettörténetének. A THQ kiadásában megjelenő új játékot a nem túl ismert Game FX készíti, amelynek tagjai egyébként olyan játékokban működtek közre, mint a Flight Unlimited vagy a System Shock. A feladat "egyszerű": le kell rombolni a Sinistart, ami a történet folyamán egyre nagyobb és erősebb lesz. A játékos kezdetben egy gyengébb hajóval indul útjára, de mivel az eltakarított UFO-kért fejpénz jár, idővel új fegyvereket és új hajót is vásárolhat magának. Összesen 6 különböző saját hajótípus közül választhatunk, melyek mindegyike kilenc, egyéni fegyverrel és nyolc egyéb berendezéssel szerelhető fel. Az ellenséges hajók közül viszont több



mint 25 típus képviselteti magát, amelyek 24 küldetésben és 6 bónuszpályán várják, hogy felszeletelhessenek bennünket. Igen combos minimum konfiguráció várható, ugyanis elsődleges szempont a látvány: a saját szemszögből vagy követő nézetből irányítható ütközetekben a záporozó meteorokon kívül akár 20 ellenség is ronthat ránk egyszerre. Soká éljenek a shoot'em upok! Megjelenés októberben.

INVICTUS



Herkules elment kitakarítani egy cseppet sem virtuális istállót. Akhilleusznak ínhüvelygyulladása van. Prométheuszt elsőfokú égési sebekkel szállították kórházba. De a Diablo él! Ha másért nem, hát azért, mert hatalmas sikere egyre több fejlesztőt ösztönöz hasonló stílusú akció RPG-k gyártására. Az Interplay Invictus (latinul Meghódítatlan) című játéka az Olümposz árnyékában alcímet viseli, és a görög mitológiát zatyulja össze a fantasy világával. Hősök kicsiny csoportja indul útjára, hogy némi kalandozás és egy jó adag hirig révén elfoglalja az őket megillető helyet az Olümposz csúcsán. A kalandok során az NPC-kkel kommunikálva újabb hősökre tehetünk szert, így idővel tíz főre duzzadhat a rettenetes ármádia. Ettől függetlenül csatába csak maximum négyet küldhetünk – nyilván a játékos feladata lesz eldönteni, hogy melyik arcok felelnek meg a legjobban egy adott összecsapás követelményeinek. A történet ott folytatódik, ahol Homérosz abbahagyta az Odüsszeuszt. Athéné marha büszke, hogy pártfogoltja végül is sikeresen átvergődött a kalamajkák seregén, Poszeidónt meg a guta kerülgeti és az a véleménye, hogy Odüsszeusznak csak rettentő malaca volt – ha újabb kihívás elé kerülne, akkor biztos, hogy bukná az ügyet. Athéné boldogan elfogadja az újabb párbajt. Így kezdődik az a menetelés, amelynek a végén félistenné fogunk válni. Látványát tekintve a játék igencsak "diabloid", bár némi módosításokkal. A grafikai engine egyfajta keveréke a 3D és a voxeles technológiáknak. A játékteret szabadon forgathatjuk, hogy lássuk kik rejtőznek az épületek mögött, illetve tetszőlegesen zoomolhatunk, hátha meglátjuk, milyen színű bugyit viselnek az amazonok. Csaták közben fontos a hadrend: gyémánt, ék vagy vonal alakzatban állhatunk fel támadásra vagy védelemre. Összesen 30 különböző fantasy-fajjal fogunk találkozni, amelyeknek természetesen mindnek megvan a fajukra jellemző harcmodoruk. Diabló-rajongóknak tehát kötelező tananyag lesz a Quicksilver új játéka, amelynek megjelenését az Interplay az év végére ígéri.



FIFA 2000

Egy újabb játék, ami nem hat a meglepetés erejével: mivel az Electronic Arts 2006-ig megvásárolta a FIFA-jogokat, a következő hat évben is rendületlenül érkezni fognak a FIFA-játékok az év végére (illetve addig még lesz 2 VB és 3 EB – talán azok sem maradnak ki). Ez a hosszadalmas sorozat máshol talán már idegesítő lenne, de aki figyelemmel kíséri a FIFA-sorozatot, az jól tudja, hogy az EA Sports minden egyes résszel állandóan egyre jobban felülmúlja önmagát (a konkurenciáról már nem is beszélve). Új év, új FIFA, új engine – hangozhatna a helyzetjelentés, ugyanis megint teljesen új (pontosabban: legalább fele részben átalakított) motor ketyeg a játék alatt. Ez vonatkozik a grafikára, az animációra, az AI-ra, a hangra – mindenre. Kezdjük ott, hogy az irányítás maradt a régi, de a játékosok néhány új mozdulatot kaptak. Itt van például a "hessegetés", amikor is a játékos (akárcsak az életben) kiteszi a kezét, hogy távol tartsa az ellenfelét a labdától. Egy másik mozdulat a labda fedezése, például azért, hogy egy hátvéd kikísérhesse a labdát. Pontrúgásoknál is bővült a paletta, amit a szerzők DirectAttack/Defence-nek hívnak. Ilyenkor három ikon jelenik meg, amivel pontosan kiválaszthatjuk a célba vett játékost, avagy a védő jobban figyelhet bizonyos részre. A Linekerrel felvonuló narrátortrió szókincse már meghaladja a 85.000-et, de a legelképesztőbb az lesz, hogy a lelátókról eltűnnek a textúrák: EGYÉNILEG animált közönség lesz, amelyek izgalmas pillanatokban felugrálnak a helyükről és hullámzanak! Az EA SPorts nagy bátran már napra pontosan bejelentette a megjelenést: november 1.





APRÓSÁG

■ Mostanság úgy tűnik, hogy a média egyéb sztárjai (nevezetesen a regényírók) is szívesen kalandoznak a számítógépes játékok területére: Terry Pratchett csak felügyeli az adaptációkat, Douglas adams a Digital Village-nél közre is működik, most pedig az Andromeda törzs és a Jurassic Park világhírű íróját, Michael Crichtont is a szorítóban üdvözölhetjük. Ő a Timeline nevű cégével egy kalandjátékon dolgozik.

■ Tovább bővül a Command&Conquer-birodalom. Egyrészt könyv alakban megjelent egy hivatalos stratégiai útmutató a Tiberian Sunhoz (érdekes olvasmány lehet...), másrészt a Westwood augusztusban bejelentette, hogy C&C: Renegade cím alatt egy új játékon dolgoznak. Az igazi meglepetés azonban az, hogy a Renegade nem a megszokott stílust hozza: a GDI és a NOD kommandói ugyanis taktikai szinten, egy 3D akciójátékban fognak összecsapni, valahogy úgy, mint a Rainbow Sixben.

■ Gari Kaszparov, a sakk világbajnoka mindig is ügyes pénzkeresőnek bizonyult: nemrég az Intel egyik reklámhadjáratán nézhette a világ, amint profi színészeket meghazudtoló alakításokkal vívott a számítógép ellen, a nyarat viszont azzal töltötte, hogy a világ ellen sakkozik. Az MSN Gaming Zone támogatásával rendezett "Kaszparov vs Világ" sakkjátszma az Interneten keresztül zajlik, és Kaszparov lépései után a világnak 48 órája van egy-egy új lépés megtételére. A játszma iránt érdeklődők ennyi ideig szavazhatnak, és a partiban a legtöbb szavazatot elért lépést fogja megtenni a világ. Augusztus végén a 40. lépés körül tartottak, és a szakértők szerint 60-ig is elmehetnek és egyelőre még nem látni, hogy vajon ki lesz a győztes. Ahogy az élelmes oroszt elnézzük, ő biztos nem fog veszíteni. Maximum egy partit.

PHOENIX

A Team 17 most egy időre fiókba rakta a Worms-öt és egy tőlük kissé szokatlan területre tévedt: űrháborút csinálnak, valahogy olyanféleképpen, mint mondjuk az Elite. A főszereplő egy Beck nevű figura, aki kicsit felszívta magát egy barátja halála miatt, beköti a cipőfűzőjét és elindul meghódítani a világegyetemet. A játék egyfajta kaland is, amelynek cselekménye ténykedésünk függvényében eltérő végkimenetellel kecseget, és egyébként több mint 60 küldetés vár ránk (kísérés, felderítés, vadászat, stb.) A játékban összesen 40 eltérő karakterisztikájú, belső felépítésű és egyedileg sérülő hajóba szállhatunk be, amelyeket egyenként 12 különböző fegyverrel tehetünk marconábbá. A maximum 8 főre méretezett multiplayer-játék érdekessége, hogy nemcsak deathmatcheket játszhatunk, hanem eldönthetjük, hogy egy adott hajón pilótaként vagy lövészként óhajtunk-e szerepelni. A pontos megjelenés egyelőre még bizonytalan, valószínűleg jövő tavaszra várható.





Amikor az idei, '99-es ECTS előtt két héttel végigolvastam a kiállítók szegényes névsorát meglepve tapasztaltam, hogy a nagyágyúk – az Electronic Arts, a GT, a Virgin, és az Eidos – vagy nem vesz részt a show-n, vagy csak zárt ajtók mögött fogadja a kiválasztottakat. Na, mondom, temetik az ECTS-t.

Amikor a főnök, Balogh Zsolti bejelentette, hogy az idén hárman megyünk Angliába – velünk jött a Pólus Centerben levő boltunk vezetője is – már tudtam, hogy a vélhetően gyengécske kiállításért kárpótol majd a buli, amit ott csapunk.

Amikor a taxi a kiállítás első napjának reggelén fékezett a hatalmas csarnok előtt, egyből láttam, hogy a kígyózó sor ugyanakkora, mint eddig minden évben volt. Ugyanúgy nem volt kedvem végigállni, mint eddig egyik évben sem, így ugyanúgy előrefurakodtam, mint rendszerint. Kivételesen most ennek semmi értelme sem volt, mert pillanatok alatt bejutott mindenki – hiába, az angolok értenek a "kígyózó sorok" kezeléséhez, nem úgy, mint mi.

Amikor beléptem a terembe ugyanúgy a mega Acclaim stand fogadott, mint tavaly. Ugyanolyan izgalmas díszleteik voltak, mint tavaly, és ugyanúgy nem volt semmi jó játékuk – a Shadow Manen kívül (ld. következő számunkban) – mint minden évben. Volt ott viszont 5-6 bombázó táncosnő (ugyanúgy, mint tavaly), izgi cicikidobós szerelésben. Hála istennek a standépítő értette e dolgát, mert a "tánctér" elé egy kopott, tejüveg-szerű plexit szerelt fel, amin keresztül lehetett ugyan látni a lánykák bájait, de fotózni nem nagyon tudtam. Szomorodjon meg, ha tudta volna, hogy én gyűjtöm az ECTS bébiket, nem csinált volna ilyen merényletet! Mentem is tovább.

Amikor feltűnt, hogy bizonyos egyének nagy kartondobozokkal, táblákkal, monitorokkal, PC-kkel és pillanatragasztós flakonokkal rohangálnak, mint pók a falon, kikövetkeztettem, hogy azért itt sem mennek zökkenőmentesen a dolgok, és bizony néhány stand nem lett kész a 10 órás nyitásra. (Emlékszem, amikor még zöldfülű koromban 10 órára beszéltem meg egy-egy találkozót, aztán negyed 11-kor derült ki, hogy a cég PR-es művésznője még MEG SEM ÉRKEZETT a kiállításra. Én meg álltam ott fehér ingben, fekete pulóverben, kivajazva, mint aki élete legjobb randijára készül, folyt rólam a víz, és átkoztam magam. Na, most idén ilyen hibát nem vétettem, rövid, katonai gatya, póló, horgászkalap – izzadjon, akinek hat anyja van – és csak a legfontosabb találkozók a legjobb arcokkal. Amikor megláttam az Eidosos haverom egy kis bigével csacsogni, rögtön tudtam, hogy az idén vékony lesz Eidosos szeretetcsomag. Olyannyira vékony, hogy Andy (a PR-es, akiről szó van) kedélyesen kezet rázott velem, megkérdezte, hogy vagyok, biztosított, hogy én vagyok a kedvenc magyar főszerkesztője, majd sajnálkozva bemondta a frankót, hogy nincs nála CD-csomag, de majd küld postán az ECTS után. Már éppen mondtam volna neki, hogy nekem a CD RÖGTÖN a show után kéne, mert ugye a KByte akkor jelenik meg, de a pali sarkon fordult, és ellibegett a nővel a büfé irányába. Igaza van, ki a rákot érdekel egy kis hülye – ráadásul magyar – főszerkesztő?! Azóta lesem a postást. Ja, a standjuk. Pofás kis építmény, kiköpött Lara háza. Épp be akarok slisszolni a ZÁRT ajtón, amikor mondja a kislány, hogy "No-no!". Először arra gondoltam, hogy kifejtem neki, miért is akarok bejutni, de aztán eszembe jutott, hogy öreg vagyok én már bohócnak, így aztán végleg dobtam az Eidost.

Amikor a Take 2 standjának bejáratánál elém állt a kétméteres néger kölyök, már tudtam, hogy nehéz meccsem lesz. Mondtam neki, hogy kéne egy CD csomag, meg XY-nal is beszélnék, ha lehet. Erre bemondja, hogy "Belépés csak találkozó esetén". Mondom újra, hogy mi kell, meg kit keresek, ő csak ismétel, mint a robotzsaru: "Belépés csak találkozó esetén". Oké, te nyertél, leléptem.

Amikor a csarnok mértani közepén állva körülnéztem – röpke két órás felfedezés után – realizálódott bennem, hogy ez az ECTS inkább húz a konzolok felé, mint a PC-s játékok felé. Mert a Nintendo és a Sony veszett nagy placcal rukkolt elő, millió jobbnál-jobb játékot felvonultatva, míg PC-re rendesen vadásznom kellett, hogy valami izgalmasat találjak. Gondoltam is rá, hogy miként fogom a CoVboynak úgy előadni ezt az "élménytö-


Internetes fantasy játékosok kedvenc találkozóhelye: egy stand az Everquestnek



Ez itt vagy egy zártkörű londoni yachtklub, vagy az Eidos standja


Schumacher lába miatt a Ferrarinak volt két felesleges kocsija



A Drakan-lányka ma a ruhatárban hagyta a sárkányát

meget", hogy a végén tudjon valamit meríteni belőle? Állítólag jó színész vagyok, de hát lócitromból nem lehet várat építeni, legfeljebb lócitromvárat.

Amikor már a harmadik kiállítónál is csak egy majdnem üres dossziét nyomtak a kezembe – belül pár gépelt lap, CD sehol, színes szórólap


Az Eidos ennyit azért mutatott. Vajon melyik játékukhoz?

sehol – tudtam, hogy nemcsak írni lesz nehéz az ECTS játékairól, hanem képet mutatni is. Mondtam is az egyik kislánynak, hogy régen lelkes papírgyűjtő voltam ugyan, de most inkább értékelnék egy icipici fényes korongot, amin szép játékképek meg illusztrációk vannak – mert ugyebár betűket én is tudok



A kiállítás legjobb anyaga: Grand Prix 3 a Microprose-tól

írni, de képeket meg screenshotokat szülni azt nem. Ja, mondja, hát CD az az idén nincs. Mondom magamban: "Nem baj, úgyis gyenge játékaitok vannak, fogok én itt kézcsókozni neked!". Ez a rémisztő tendencia egyébként "alles global" jellemző volt a kiállításra – nem elég, hogy csak a kis cégek voltak kint, de még promóanyagokat sem hoztak magukkal.

Amikor közeledtem a Virgines találkozóra természetesen tudtam, hogy ismét nem engednek szinte senkit a közelükbe. Csak jó kapcsolataimnak köszönhettem, hogy bejutottam. Duma, duma, csomag, elköszönés. Ekkor vettem észre, hogy a press CD nincs sehol – anélkül meg nincs illusztráció! Ha másra nem is, erre a Virgin CD-re nagyon vágytam, mert létfontosságú anyagok vannak rajta – még jó, hogy vissza tudtam jutni és kaptam egyet! Halál jól néz ki, mint egy összecsukott Biblia, belül lapul a lemez. A Virginnek van stílusa, szó se róla.

Amikor a Codemasters, a THQ, Infogrames és az Ubisoft – ők voltak a legnagyobbak – standján szinte csak N64, PSX és Dreamcast játékokat láttam, az az érzésem támadt, hogy a PC a végét járja. Pontosabban a PC-s játékfejlesztés. Persze ez nem igaz, hiszen egyre-másra jönnek a híres játékok PC-re, de azért FIGYELEMREMÉLTÓ az a tendencia, ahogy a legtöbb cég beleerősített a konzolpiacon.

Amikor azt hittem, hogy a nagy cégek távolmaradása előrelépési lehetőséget biztosít a kicsiknek, nagyot tévedtem. Bebizonyosodott, hogy hiába épít egy "második vonalas" kiadó nagy standot maga köré, akkor is csak két búbánatos hostess kislányra fog csak jutni, vagy még arra sem. És azt a pár gépelt lapos ismertetőt akár egy kempingasztalról is ki lehetett volna osztani.

Amikor feltűnt, hogy az idén szegényes lesz a fotózható csajválaszték elszomorodtam. Talán ha háromszor lettem szerelmes, sokat mondok. Szemetek, még ezt az aprócska örömöt is elvették tőlünk. Sőt, amikor délután 5 óra magasságában megpillantottam a szőke bögyös táncosnőt fekete kolleginájával, csak azért nyomtam rájuk egy pár kockát, nehogy szó érje a ház elejét.



Itt érdeklődtek a fejlesztők, hogy a min konfig karácsonykor lesz-e 1 GHz

Amikor visszamentünk a szállodába és összeraktuk a begyűjtött anyagokat – nem okozott fejtörést, hogy miként hozzuk haza – eddig mindig kellett venni egy új táskát –, már nem volt kétséges, hogy az ECTS haldoklik. Sajnos idén az amerikai E3-ra nem jutottam el, de jövőre elég valószínű, hogy, oda megyünk inkább. Szinte alig hoztunk CD-ket és illusztrációs anyagokat, pedig szinte egész évben (korábban) azokat használva szoktunk dolgozni. Szégyen. A hanyatlás okát nem sikerült megfejteni. Nem tudom, hogy a PC-s fejlesztések akadoznak, vagy egyszerűen csak drága a helybérlés, és a cégek inkább másra költik az amúgy is szűkös forrásaikat. Mindenesetre figyelemreméltó, hogy még az Eidos sem villantott, aki pedig korábban minden évben vitte a pálmát a csajaival és csúcs standjaival. Most már igazán kíváncsi vagyok, hogy jövőre mit találnak ki!


Egy angol kiállításról persze nem hiányozhat a lóverseny

Martin



Army Men II – akarom mondani: két army man. Mintha ezek nem műanyagból lennének



JOBB KÉSŐN, MINT SOHA!

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN

Három év. Kis idő mondjuk a prekambriumhoz képest, viszont a real-time stratégiai játékok evolúciójában ez egy egész korszakot ölel fel. Meglepően sokat kellett várni a Command&Conquer alkotóira, hogy a Red Alert után végre ismét egy vadonatúj dologgal jelenjenek meg. A Tiberian Sun mostanában valószínűleg az egyik legjobban várt játék volt. Noha már a padlás is tele van C&C-klónnak "címkézhető" stratégiai játékkal, a "nagy öreg" folytatása azért változatlanul az érdeklődés középpontjában áll.

Nos, ha a nyájas olvasó is az említett érdeklődők közé tartozik (ami mondjuk logikus feltételezés, ha már egyszer itt van nyitva az újság), akkor előrebocsáthatom: ha nem a folytatásról lenne szó, valószínűleg most is "csak" egy C&C-klónnak minősiteném a dolgot. Persze ez nem feltétlenül jelent rosszat. Aki azt vallja, hogy a jón minek változtatni, az egészen biztosan imádni fogja a Tiberian Sunt.

Hogy a vesszőparipámmal, a grafikával kezdjem, gyorsító-kártyák ide vagy oda, a Tiberian Sunban egyáltalán nincsenek poligonok – a készítők a voxeles grafikánál állapodtak meg, ami gyakorlatilag annyit jelent, hogy a játéktér nagyjából változatlan az elődökhöz képest. Izometrikus nézetből láthatjuk a terepet, melyen apró katonák, tankok és egyéb harcjárművek irtják egymást. Szebb lett persze a részletek kidolgozása, ami nem meglepő, viszont míg más real-time stratégiáknál egyre inkább az élethűségre pályáznak, úgy ez a játék sokkal inkább "rajzolt" külsővel rendelkezik. Az egyes csapatokat élénk színek különböztetik meg, az emberek pedig elég kontúrosan vannak megrajzolva. Tény, hogy a jelenlegi trendtől ez egy kicsit elüt, ám rövid játék után rájöhetünk, hogy ez nagyban növeli az áttekinthetőséget. De talán felesleges is több szót vesztegetni a külsőségekre – a képek sokkal beszédesebbek.

A 2030-AS ÉV

A C&C "történelmi" hátterét ismerve nem nehéz újra "felvennünk a fonalat". Gyakorlatilag minden ugyanúgy folytatódik, mint anno. Az egyik választható felet a világbékéért harcoló GDI tengerészgyalogosok testesítik meg, a másik oldalt pedig az elvadult terrorista szekta, a Brotherhood of Nod katonái. A harcok továbbra is a tibérium-lelőhelyek körül folynak: változatlanul ez a rejtélyes anyag működteti mindkét fél hadigépezetét.

Itt kell megemlítenem, hogy a játék felettébb színvonalas videó-betétekkel büszkélkedhet, ami remekül segít a küldetések eseményszerű összeláncolásában. Nagyon szépen hozták össze a computer-grafikákat igazi színészekkel. Amennyiben a Brotherhood táborában fogunk harcolni, a történet egy kivégzés TV-közvetítésével kezdődik. A Brotherhood rangos eseménye nem várt fordulatot vesz: az elítélt ugyanis egy csinos riporternő segítségével megszökik. Hamarosan fény derül rá, hogy a Brotherhood jelenlegi vezetője valójában áruló, s a szökevények az "igaz hívők". Ők segítenek Kane-nek visszatérni, merthogy Kane, a Brotherhood legendás hadvezére a híresztelésekkel ellentétben nem halt meg. A Brotherhood katonái már alig várják, hogy szolgálhassák őt. Ha a másik oldalt választjuk, a GDI-nál természetesen kevésbé fogadja kitörő lelkesedés Kane visszatérését – Solomon tábornok szerepében James Earl Jones játssza a folyton morcos, de mindig határozott GDI parancsnokot. A videó-bejátszásokban az tetszett leginkább, hogy nem csupán dumákat láthatunk. A filmek szoros összefüggésben vannak a küldetésekkel. Például egyszer megesik, hogy Kane jobb kezét, Slavik parancsnokot elfogják a GDI erők. Utána a küldetés: kiszabadítani Slavikot, és hűséges kolléganőjét, Oxannát.

A TERMELÉS BEINDÍTÁSA

A Red Alerthez hasonlóan a játék két CD-n "terül el": az egyiken az egyik, a másikon a másik fél küldetései találhatók. Az egyjátékos "hadjáratmód" választása esetén három nehézségi szint választható. Egy dologhoz – azt el kell ismerni – nagyon értenek a Westwoodnál: a küldetések megtervezéséhez. Az izgalom progresszívan növekszik, s az új kihívásokat olyan kiszámítottan adagolják, hogy minden helyszínen történik valami érdekes: újfajta feladat vár ránk, új fegyver, esetleg éppen az ellenség új fegyverével kell kibabrálnunk. A "kiszámított adagolás" pedig vonatkozik a fegyverekre is: nem a nulláról indulunk és a legutolsó küldetésben meg "ömlesztve" lesz minden! Már rögtön az első küldetésben kapunk például lépegetőket. S ha nem is termelhetünk mindent már a legelején, külső segítségként bármikor keveredhet egy rendkívül erős harcos, vagy egy speciális egység a csapatunkba. Az meg a legjobb móka, hogy az ellenfél egységeit is gyárthatjuk, már amennyiben sikerül elfoglalnunk egy gyárat.

Az, hogy milyen harcosokat tudunk kiképezni és milyen harcjárműveket lehet előállítani, természetesen attól függ, hogy milyen épületeket sikerül felhúznunk a pénzünkből. A legmenőbb egységek létrehozásának például az az alapfeltétele, hogy legyen technikai központunk. Itt lép be a képbe egy fontos momentum: az időzítés.

A pályák úgy vannak megalkotva, hogy ne nagyon lehessen gondtalanul felfuttatni a hadi termelést. Vagy azt [illegible], hogy valaki támadja a bázisunkat, vagy azt, hogy [illegible] a munkát – sosem hagynak minket nyugton.

Az építkezéseknél már a szokásos dolgok (tibérium-feldolgozó, erőmű, barakk, hadi üzem) felállítása is elég sok pénzbe kerül, ezért ha extra "nyalánkságok" fejlesztésébe fogunk, könnyen a tibérium-készleteink végére érhetünk, ami pedig kiváló alkalom az ellenségnek, hogy rajtunk üssön. Még ha folyamatosan dolgozik is a betakarító kocsi, a kasszánk akkor is csak lassan telik, s így megeshet, hogy csak tehetetlenül nézzük, amint szétbombázzák a bázisunkat. (Mondjuk annyit bármikor megtehetünk, hogy mi magunk adogatjuk el az épületeket, s abból a pénzből képezünk ki újoncokat.) Az ilyen kényelmetlen helyzeteket elkerülendő mindig alaposan meg kell fontolni, érdemes-e egy drágább beruházásba pénzt ölni, s nem inkább a már meglévő cuccok kihasználására törekednünk.

A KEZELÉS

Noha egy vadonatúj játékról van szó, az összetevők a régiek. Aki már játszott a Red Alerttel, annak az



A taktikus alpinista-csoport tud egy rövidebb utat a hegyeken keresztül. Vagy ha nem, akkor csinál



irányítás alapvetően ismerős lesz. Gyakorlatilag nem változtattak semmit a már bevált metóduson.

Jobboldalt vannak az épületek és az egységek ikonjai, fölöttük pedig a szint teljes térképe – pontosabban annyi, amennyi fel van derítve belőle. (Ha nincs elég energia, akkor semennyi.) Az épületek lerakásához, illetve az egységek irányításához mindössze az



Jön az áldás az égből. Hál'Istennek nem mannát küld az Úr, hanem erősítést



egérre van szükségünk, csak néhány bonyolultabb feladat meghatározásához van szükségünk billentyűkre. Ilyen például a csapatok kezelése (összesen 10 csapat kezelését teszi lehetővé a program), és a nézetek beállítása. Ha kellően elsajátítjuk a kezelést, egyetlen billentyűvel mindig a szükséges ponthoz vagy csapathoz állíthatjuk a nézetet.

Az őrző-védő parancsok kiadása és a semleges dolgok megtámadása is a billentyűzet segítségével történik. Ez utóbbi kapcsán a "semleges dolgokat" tulajdonképpen korlátozhatjuk is a hidakra: a hidak felrobbanthatósága egy új stratégiai adalék. Elhihetitek: nagyon kellemetlen tud lenni, amikor nagy nehezen összeverbuválunk mondjuk egy 30-40 fős sereget, majd mikor átkelünk egy hídon, szépen kirobbantják alólunk a talajt, s az egész menetoszlop a vízbe fúl.

Csakúgy mint az igazi hadviselésben, a hidak birtoklása és újjáépítése rendkívüli fontossággal bír. Az egyébként szerencse, hogy a hidak rendbe hozása semmivel sem bonyolultabb, mint az elpusztításuk. Minden hídhoz tartozik egy karbantartó bódé, s abba kell beirányítanunk egy mérnököt.

Bár régi trükk, de azért megemlítendő a széttaposás (a fegyvertelen járművek fegyvere), illetve az ez elleni védekezés, az "oszolj!". Ezeket a parancsokat szintén a billentyűzettel lehet foganatosítani.

Majd' elfelejtem: egy hasznos újítás mégiscsak akad az egér-irányításban. Amikor kijelölünk valakinek egy célpontot, néhány pillanatra egy színes vektor köti össze az egységet a célponttal. Ha netán menet közben kattintunk valakire, ez a vektor újra kirajzolódik – azaz mindig nyomon lehetünk vele, ki hová tart. Hát kérem, ez eddig jó, de egy dolog mégsem tetszett. A program nagyon intelligensen kiszámolja, ha valahová kerülő úton kell menni (még akkor is, ha a terület az ismeretlenség ködébe burkolózik), de azt nem tudja kiszámolni, hogy gyalogosaink elkerüljék a kék tibériummezőket – még akkor sem, ha csak néhány métert kéne odébbmenniük. Nos, azt tudni kell, hogy a tibérium kék és zöld formában található meg, s amennyiben kék mezőn gázolunk át, az igen káros hatással van a gyalogos katonáink egészségére.

ÉPÜLETEK

Ahogy már megszoktuk, a bázisunk létesítését a termelő építmények felhúzásával kezdjük. Miután az alapvető szükségleteinket biztosítottuk, fordíthatunk pénzt a bázis védelmére is. Építhetünk impulzuságyút, amivel az ismeretlen közel merészkedett gépet leböríthatjuk. A GDI-nál a "Tűzvihar" védőgenerátorral (illetve a hozzá szükséges falakkal) akár a természeti csapások ellen is felkészülhetünk – ha még nem mondtam volna: előfordul, hogy ionvihar dühöng, vagy meteorzápor rombol le mindent. Amikor a figyelmeztetés elhangzik, csak be kell kapcsolni a pajzsot. Amíg működik, rengeteg energiát fogyaszt, ezért nem árt az energiatermelést felturbózni. Ha olcsón akarunk több áramot termelni, jó lesz gyártatni energiaturbinákat az erőművekre.

A fejlesztési központ szintén fontos pontja a GDI arzenálnak, rajta helyezhető el ugyanis az ionágyú vezérlő (egy döbbenetes hatású űrfegyverhez), és a kereső/vadászdroidokat kilövő részegység. (A droidokat lásd alább.)

A Brotherhood talán legfélelmetesebb fegyvere az álcázás. Az álcázó generátor segítségével akár egy egész bázist is el lehet rejteni a kíváncsi tekintetek elől.

Ahogy a GDI-nak ott van az ionágyú, a Brotherhoodnak is vannak nagy hatótávolságú fegyverei. Történetesen rakétákról van szó, melyek kilövéséhez silókat kell építeni. Kétféle rakéta létezik: nyaláb- és vegyirakéta.



A francba, visszajött a Halley-üstökös! Hívhatjuk a mérnököket



Most vagy nem a tökéletes szint választottam, vagy ez az új UTE-pálya



A gyomevők lelkesen gyűjtik a vegyi fegyverek alapanyagát. A "gyomravezető" jutalma pedig egy szép környezetszennyezés

A vegyirakéták töltetét a tibérium hulladéktelepen lehet előállítani. A hulladéktelep tibériumgyökerek feldolgozásából állítja elő a vegyszert.

Ha igazán elit Nod harcosokat akarunk, nélkülözhetetlen Nod templomának a felépítése is – így válik elérhetővé a kiborg kommandós és a mutáns géprabló.

Az építmények közül még talán az útburkolatot érdemes megemlíteni. Ez nem csak esztétikailag javítja a bázis látképét, de még meg is védi a föld alóli betolakodókkal szemben.



Harmadik típusú találkozás. Lassan új technika áll a házhoz

GÉPEK

A bevethető szárazföldi eszközök közül Nod oldalon tankokat (köztük lopakodó tankot), motorokat, buggykat tudunk összeszerelni, melyek ágyúkkal, illetve géppuskákkal vannak felfegyverezve. A GDI-nál hasonló fegyverzettel a kétlábú lépegetők osztják a halált, őket egészíti ki a gyilkos sugarú disruptor tank. A legkirályabb GDI fegyver azonban vitathatatlanul a négylábú Mamut II lépegető, ami a Star Warsból ismert AT-AT-ra emlékezteti az embert. Kár, hogy egyszerre csak egyet lehet belőle építeni.

Érdekes, hogy a játék alkotói a hagyományos hajózásról teljesen megfeledkeztek. Helyettük repülővel, helikopterrel, légpárnással (GDI) vagy alagútfúróval (Nod) lehet a vizeken átkelni.

A levegőben egyértelműen a GDI van fölényben. Az orca vontatóval például akármilyen egységet lehet szállítani. A Nod légierejénekásza a csészealjszerű banshee, ami idegen technológiával készült. A légi járművekkel kapcsolatban csak azt nem értettem, miért nem lehet felderítéshez használni őket. Egyszerűen nem hajlandók berepülni felderítetlen terület fölé – kivéve ha átutazóban vágnak át az ismeretlenen...

A bázisunk védelmére – a szokásos lézereken kívül – szintén szolgál néhány érdekesség. A Nod erőknél a kullancs tank el tudja ásni magát, s onnantól fogva ágyúként funkcionál. A kilőtt vadászdroid rátapad az ellenségre, s önfeláldozóan vele együtt robban fel. A GDI serege az álcázott tankok kiszűrésére mobil felderítőket is elhelyezhet. Igaz, ezek megsemmisítésére a Nod nagy hatótávolságú, mobil tüzérséget állíthat csatasorba.

A felsoroltakon kívül mindkét fél gyárthat mobil javítóműhelyeket, melyekkel kinn a terepen lehet megjavítani a gépeket, ami nem egy hátrány.

Nod sajátosság végül még a gyomevő is. Ez nem véletlenül a Nod kiváltsága: a gyomevő ugyanis a titokzatos tibérium lyukak körül burjánzó gyökereket szüreteli, melyekből aztán a hulladékfeldolgozóban halálos kórt osztó rakéta készül.

KATONÁK

Utoljára hagytam, pedig talán a legfontosabb: a harcosok kiképzése. Ami mindkét oldalon megegyezik: a legegyszerűbb egység a gyalogos, az egyik legspeciálisabb pedig a fegyvertelen mérnök, akivel épületeket foglalhatunk el vagy javíthatunk meg. A GDI seregben ezeken kívül kiképezhetünk gránátosokat, jetpackes gyalogosokat és orvosokat.

A Nod oldalon a rakétavető gyalogosok végzik a romboló munkát, az egyszerű katonák ellen pedig a kiborg gyalogság hatásos. A kiborgok meglehetősen elszánt harcosok: lábak nélkül, fél karral is tovább tudnak küzdeni. A kiborg kommandós igazi kincs a seregben, egyenesen halálos. Még a lépegetők sem bírnak ki 2 lövésnél többet túl. A legszemtelenebb figura talán a mutáns géprabló. Bármelyik járművet képes elfoglalni, s ha kilövik alóla, hát átszáll egy másikba. Jó mulatság – persze csak ha mi vagyunk vele. Sajnos egyszerre csak egy lehet belőle.

Időnként – ha a küldetés úgy kívánja – kémet is irányíthatunk. A kém igen kedvező tulajdonsága, hogy bizonyos távolságban (csakúgy mint a lopakodó tank) láthatatlan marad. Vigyázni kell, hogy mindig a megfelelő objektumba menjünk vele, különben bennragadhat egy teljesen mellékes épületben!

Nem tettem említést még egy harmadik népcsoportról, mely sem a Nodhoz, sem a GDI-hoz nem tartozik. Ők az ún. Elfeledettek, azok a mutánsok, akiket a tibérium fertőzött meg. Nem irányíthatjuk őket, kivéve azokat, akiket mi "állítunk elő". A Nodnál ilyen a már említett mutáns géprabló, a GDI-nál pedig a Ghost Stalker, akinek a robbantó szakértelmét aknázhatjuk ki. Felhívom rá mindenki figyelmét, hogy a mutánsokra tibérium gyógyító hatással van! Amúgy a száműzött mutánsok mindkét félben csalódtak, ezért csak ritkán állnak valamelyik hadban álló szolgálatába. Egyszer például a Brotherhooddal csak azért kell elfoglalnunk egy GDI gyárat, hogy a mutánsokat GDI fegyverekkel rohanhassuk le, s így a Brotherhood számára megnyerjük őket. Bár – mint mondottam – nem választhatjuk ki őket, adott esetben a parancsnokunkat azért követni fogják.



A Titanok errefelé így készítenek titánötvözetet

AZ ÉRTÉKELÉS

A Tiberian Sun itthon magyar nyelvű kézikönyvvel jelent meg, ezért a fenti ismertetőt csak bemutatónak szántam. (Az elmésnek tűnő "magyarított" elnevezések is innen származnak.) Aki pontosan kíváncsi az egységek képességeire, az mindent megtalál a füzetben.

Az RTS-rajongók számára a Tiberian Sun a kötelezően beszerzendő kategóriába tartozik, de ha engem kérdez valaki, annyit mondhatok: nem reformálta meg a műfajt, de akik a kitaposott utakat szeretik, azok hálásak lesznek a Westwoodnak. Engem elég szépen lekötött a játék – a tükörben a karikás szemeimet látva talán túlságosan is. Továbbra is remek küldetések teszik próbára a stratégákat, és ez a lényeg. Megsemmisíteni mindent, elfoglalni egy bázist, kiszabadítani valakit, stb. Csak kisebb dolgok "szúrták" a szememet, gondolok itt néhány aránytalanságra. Dicsőbb például lerombolni és újraépíteni az egyszerűbb épületeket, mint kiképezni egy mérnököt és vele elfoglalni azokat. Az is elég érdekes, amikor egy vagyon árán kiépítünk egy rakétasilót és mindössze egy zöld pacát tehetünk a térképre. A vegyi rakéta alig ér valamit: csak nagyobb tömegbe verődött gyalogosok ellen hatásos, de még úgy sem hozza be az árát.

Hosszas játék után egy dologra rájöttem: sok lúd disznót győz. Hiába fejlesztünk egy Mamut II-est: ha egyszer lebénítják, elveszik tőlünk és ellenünk fordítják. Úgy tűnik, inkább a katonák "építése" válik be. Ha rombolni akarunk, egy halom rakétavetővel kell útnak indulni. Mivel sokszor több védelmi vonalat kell áttörnünk, a föld alatti csapatszállítónak is nagy hasznát vehetjük. Átsuhanni az ellenség alatt, későbbi nehézségekre tartalékolva az embert: nem egy küldetésnél ilyen egyszerű a megoldás. Igaz a gyalogságnak is megvan a hátránya: a lépegetők szét-tiporják őket, ha pedig véletlenül lőszeresláda mögé bújnak, egyetlen robbanás akár három-négy katonát is élő fáklyává változtathat.

A multiplayer mód (max. nyolc játékossal) is teljesen frankó, ráadásul nemcsak hálózatban lehet igénybe venni. A skirmish móddal akár gépi ellenfelek ellen, szabadon választott terepen harcolhatunk. Terepet véletlenszerűen is generálhatunk, hogy még véletlenül se legyen két azonos menet. Nekem tetszett a játék, s bár már hallottam negatív visszhangokat is, szerintem a C&C-mítosz becsületén nem esett folt. Szenzáció helyett ugyan csak konszolidációról beszélhetünk – de így is jó.

V.Z.



A rakétás gyalogság ma is kirobban(t)ó formában van

Az én mozim: egy mammut, közvetlenül a kihalása előtti pillanatokban



A szabadítási akció azzal kezdődik, hogy teherautónak álcázva besuhanunk a GDI bázisra

C&C - Tiberian Sun

FEJLESZTŐ: Westwood

KIADÓ: Electronic Arts

WEBSITE: www.westwood.com

MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM

Ajánlott: P-II 233, 64MB RAM

3D-gyorsító: –

Multiplayer: soros, Modem, LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
Játszhatóság	■	■	■	■	■	■	■	■	■	□
Szavatosság	■	■	■	■	■	■	■	■	■	□
Zenebona	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□

Summa summarum

Egy frankó RTS játék, kicsit már elavuló köntösben

végítélet

90%

Valahol a Galaxis sötét mélyén rendületlenül úszik ismeretlen célja felé a hatalmas A'Tuin, az óriási világteknőc. Meteoriyugatta páncélján négy elefántot hordoz, melyek hátán pihen minden égitestek legelehetetlenebbike: a Korongvilág. A bolygó teljesen lapos, ezért óceánjának vize a Peremen keresztül lezúdul a nagy büdös semmibe, és ez a látványosság számos turistát vonz – bár beszámolni még senki nem tudott a látványról, lévén a túl közel merészkedők szintén lezúdulnak fenti helyszínre. A Korongvilág számos kisebb-nagyobb szigetből és kontinensből áll. Legnagyobb települése Ankh-Morpork ikervárosa, élén a Patríciussal. A helynek több nevezetessége is van: igen gyakran látogatott például a városi hullaház, amely oly népszerű, hogy akit a Bérgyilkosok igen hatalmas és dolgos céhe egyszer ide juttatott, többet már nem is igen akar innen távozni. Ankh-Morporkban található továbbá a Láthatatlan Egyetem, amelynek tanszékein a mágusok meglehetősen kelekótya kasztját okítják az alapvető háztartási



A nőkkel itt az az alapvető probléma, hogy kicsit sok van belőlük

mágiáktól (Sonlicht-varázslat) kezdve a komolyabb levitációs és nekromanta varázslatokig. A Korongvilág ugyanis csordultig van töltődve oktarinban (ez a kékeszöld és a zöldeskék közötti árnyalat tudvalevőleg a nyolcadik alapszín) izzó mágiával. A Korong legismertebb – ha nem is legnépszerűbb – személye egy fekete kámzsát viselő úriember, kaszával a vállán. Vele minden helyi lakos életében egyszer mindenképpen találkozik. Az úriember egyébként híres száraz humoráról, és arról, hogy néha szabadnapot vesz ki. Halálnak hívják az illetőt.

Ha valaki azt hinné, hogy a fenti leírás egy utazási iroda prospektusából, netán egy pszichiátriai klinikára beutalt kényszergyógykezelt naplójából származna, az merőben téved és valószínűleg még nem olvasott egyetlen Terry Pratchett-regényt sem. Mr. Pratchett igen jól kitalálta magának ezt a Korongvilág-hülyeséget, mert világhírre tett szert azzal az egyszerű módszerrel, hogy futószalagon gyártja belőle a fantasy-paródiákat. Tegyük hozzá, hogy megérdemelte, mert egy Pratchett-regényt csak az tud komolyabb károsodás nélkül átvészelni, aki korábban hosszú hónapokig gyúrt a konditeremben rekeszizomra.

A PC-s játékos ez ideig már összefuthatott a Discworlddel, hiszen a Psygnosis már két játékot is megjelentetett Pratchett bisztérikus univerzumából, amelyben Rincewinddel, a Korongvilág legdilisebb varázslójával csetlettünk-botlottunk. A kiadó azóta változott, a fejlesztő nem – a lényeg, hogy itt jön a harmadik Discworld-kalandjáték, amely az előző kettőhöz hasonlóan az aktuális trendhez igazodik: most már teljesen 3D.

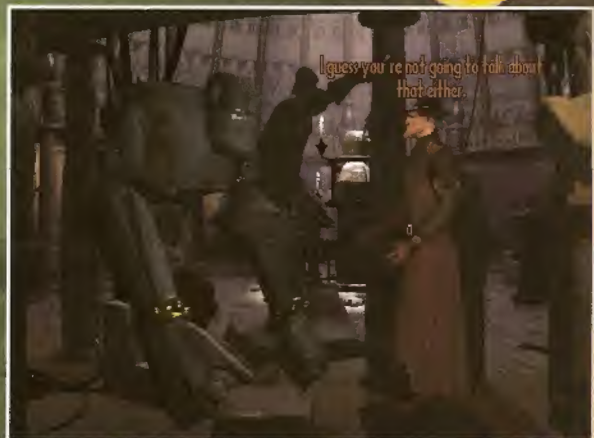
Az ismerős helyszíneken túl el is fogy a hasonlatosság, a Perfect Entertainmentnél ugyanis azt vették a fejükbe, hogy a Discworld Noirban a Pratchett-univerzumot összeházasítják a '30-as és '40-es évek jellegzetes hollywoodi stílusával, a film noirral. (Úgy látszik, ez a szokás kezd elharapózni: a LucasArts ugyanezt találta ki a Grim Fandangoban.) Ha a meghatározás nem is, de a stílus nyilván ismerős mindenkinek, elegendő csak a Casablancára vagy a Máltai sólyomra gondolni, Humphrey Bogarttal a főszerepben. Adva vagyon ugyebár egy cinikus, meghasonlott férfi (a legtöbbször magándetektív), aki egykor halálosan beleszeretett egy asszonyba, aki aztán a nők jó szokása szerint elhagyta őt. A mai machok előfutárának


Lewtonnak is van egy feje, de azért Rincewind csak jobban festett

tekinthető karakter ettől természetesen inni kezd, folyamatosan dohányzik, nem szereti, ha Louis Armstrong az 'As the times goes'-t zongorázza, és bár minden útjába kerülő nő szerelmes lesz belé, egyiket sem cipeli az ágyba – ő most szenved. Közben állandóan esik az eső, és minden sikátorban nagyon sötét van. Aztán megjelenik a végzetes asszony, amitől hősünk még többet cigarettázik. Szó szót követ, majd a grandiózus fináléban megcsókolja az imádott hölgyet, és az életéből kilépve besétál a ködbe. Közben szem nem marad szárazon. Ez a film noir ARJ-zve. Na, a Discworld Noirban is valami ilyesmiről lesz szó, leszámítva persze a cigarettázást, mert mostanában különféle egészségvédelmi kampányok vannak a Korongvilágban is. (Inni még lehet.)

A játékban Lewton szerepét fogjuk játszani, aki a Korongvilág első magánnyomozója, Philip Marlowe és Sam Spade helyi reinkarnációja. Lewtonnak kellemes kis állása volt az ankh-morporki rendőrségnél (izé: városi őrségnél), mígnem egy szép napon Vimes kapitány ki nem rúgta holmi vesztegetési ügy kapcsán. Így tehát kénytelen pályát módosítani, ha ez a módosítás csak abból is áll, hogy hivatásos nyomozóból magánná változik. Az némi gondot jelent az életében, hogy elfelejtette előbb felmérni a piacot. Ankh-Morporkban ugyanis a kutyának nincs szüksége magándetektívre: ha egy polgár a Patríciusnál nem tud elintézni valamit, akkor egyszerűen a Bérgyilkosok Céhéhez fordul, akik Korong-szerte híresek arról, hogy megbízhatóan pontot tesznek bármilyen ügy végére. Lewton így az éhhalál szélére kerülne, hacsak be nem masírozna hozzá a végzet kettes számú asszonya, egyfajta Greta Pullover, fehér garbóban. Bocsánat, asszem egy kis képzavarom támadt, a hölgyet ugyanis Carlottának hívják. Első megbízásunk arról szól, hogy meg kell találnunk egy Mundy nevű arcot, aki néhány napja érkezett a Milkán, ami esetünkben nem egy lila tehenet, hanem egy lerobbant vitorlást takar. A történet innen úgy alakul, ahogy a klasszikus krimik nagykönyvében megvan írva: főhősünk jön-megy, az eső állandóan esik, az utcák sötétek, mindenki folyamatosan hazudik neki és az ügy egyre bonyolultabb lesz, egyre több szálat kell követnünk benne. Közben természetesen felbukkan a végzet EGYES számú asszonya – szintén természetesen – a bárban. A Mundy nevű statisztát a forgatókönyvíró az első felvonás végén természetesen elteszi láb alól, akit természetesen a mi eszméletlenül heverő testünk társaságában talál meg Vimes kapitány nyomozókommandója, és így egyes számú gyanúsítottá előlépve már a saját bőrünk megmentése érdekében is muszáj lesz minél gyorsabban kioldozni az összekuszálódott szálakat. Mindez a Korongvilág sajátos univerzumában, ami teli van troll énekesnőkkel, vámpír zongoristákkal, hogy az egyéb kétes elemeket már ne is említsük.

A kezelőfelület semmi újdonságot nem tartogat annak, aki játszott már point-and-click kalandjátékkal. A stílszerűen zseblámpaként jelölt pointer mindig mutatja, ha egy helyszínen lehet valamivel "interactolni" (felvenni, használni, beszélgetni), a jobb click a vizsgálat, a bal click az interact, a nyilak pedig a kijáratokat mutatják. Ami igazán figyelemreméltó, az a kommunikációs rendszer. Egy szereplőre kattintva mindig hosszadalmas csevegés veszi kezdetét, amely aztán újabb témákat felvetve újabb végtelen eszmecserékre ad alkalmat. Arra készüljön fel mindenki, hogy a játékban minden szereplő annyit beszél, hogy néha már az az érzése támad az embernek, egy filmet néz, nem pedig egy kalandjátékkal játszik. A magándetektív szerves felszerelése természetesen egy jegyzetfüzet, ahova ügyek szerint elrendezve felirkálja vagy kihúzgálja a fontosabb személyek neveit, a gyanúsítottakat, a nyomokat és így tovább. Jobb kattintással Lewton minden jegyzetről elmondja a fontosabb tudnivalókat, de valamelyik szereplővel csevegve ezek témaként is szolgálnak. Egy-egy ügyben nem ritka a 8-10 téma is, ami rendszerint a már megszokott szóáradatot váltja ki alanyunkból – szóval az biztos, hogy a szöveget nem sajnálták a szerzők! Ha valamelyik beszélgetésben új téma vagy személy neve merül fel, akkor a képernyő bal felső sarkában látjuk a sebesen jegyző tollat, ami azt jelenti, hogy az új



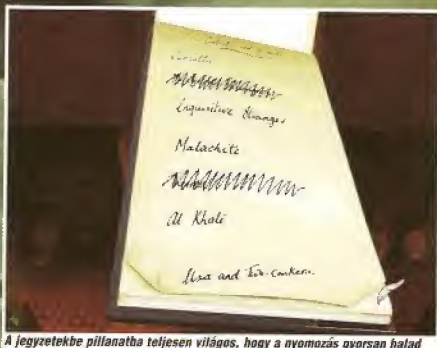
Nehézfejű trollokkal társalogni különösen embert próbáló feladat.



DISCWORLD NOIR

RINCEWIND NÉLKÜL!

nyommal továbbjutottunk a játékban. A nyomok ráadásul néha "tárgyként" is üzemelnek: ugyanúgy használhatjuk őket valamelyik berendezési tárgyon vagy személyen, mintha tárgyak lennének. Az egyes helyszínek közötti közlekedés Ankh-Morpork folyamatosan "bővülő" térképén történik, és ugyancsak a csevegésekkel tudunk új helyszíneket elérhetővé tenni, amit a bal felső sarokban megjelenő térkép is jelez. A játékban meghalni nem lehet, és tulajdonképpen a négy felvonásra osztott történet nagyjából lineáris is, azaz a történetben az új nyomok felbukkanásával nagyjából egyenes vonalon foguok végigmasírozni. Ebből adódóan bőven el lehet akadni, ha valahol nem vetettünk fel egy témát/nyomot, nem találtunk meg egy tárgyat avagy kihagytunk egy helyszínt. Az utóbbi mondjuk elég kellemetlen esemény, csak egy példa: a rakpartnál horgonyzó Milkára az első tiszt nem hajlandó felengedni; bizonyos beszélgetések lefolytatása után a parton rakodó tengerész eltűnik, mi pedig elrejtőzhetünk egy ládába, amelyben bepakolnak minket a raktérbe; ha a fedélzetre feljutva a folyót vagy a morcos első tisztet kezdjük el vizsgálgatni, akkor Lewton a folyóban, majd az irodájában találja magát, és nem vehet fel a kabinból egy tárgyat; a dokkba visszatérve a matróz ismét a ládánál álldogál.



A jegyzetekbe pillanatba teljesen világos, hogy a nyomozás gyorsan halad

Át is térhetnénk akkor az értékelésre. Meglehetősen érdekes elképzelés volt összeházasítani a Korongvilágot a film noirral. Nem is sikerült. Ezt a történetet írhatta volna Raymond Chandler vagy Dashiell Hammett – de semmi esetre sem Terry Pratchett. (Annak ellenére, hogy személyesen "lektorálta" a forgatókönyvet.) Ami nem jelenti azt, hogy nem lenne kiválóan megkomponálva, viszont sokkal közelebb áll a két említett krimióriás cinikus stílusához, mint mondjuk a Pratchett-regényeket belengő felhőtlen vidámsághoz. A párbeszédekben hatalmas beszólások hangzanak el, de ezek a fekete humor kategóriájába tartoznak, hasonlóan, mint a Grim Fandangoban. Abban ez tökéletesen sült el, de ez a stílus a Korongvilág univerzumában annyira autentikus, mint ha mondjuk a Laár pour Laár társulat hirtelen ötlettől vezérelve a Hamletet tűzné műsorára. A film noir hangulatát viszont tökéletesen adták vissza: a folyamatosan zuhogó eső, a kiváló fényeffektek és főleg az elképesztően hangulatos aláfestő jazz bárzene kiváló atmoszférát teremt. A szinkron sem rossz, bár Lewtonhoz talán jobban illene Bogart vontatott hanghordozása, mint ez a hadarós Rincewind-stílusú tenor. Szóval egy kicsit furcsa játék lett a Discworld Noir, de annyi szent, hogy élvezetes, hitványos és hosszú – viszont semmi esetre sem röhejes, ahogy azt az ember egy Pratchett-univerzumban játszódó történettől elvárná.



Hegyes-dombos megbízónknak néha különlegesen jó kérdései vannak

CoVboy

Discworld Noir

FEJLESZTŐ: Perfect Entertainment
KIADÓ: GT Interactive
WEBSITE: www.gtgames.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P200, 32MB RAM
Ajánlott: P266, 64MB RAM
3D-gyorsító: –
Multiplayer: –

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Önmagában egy kiváló 3D kalandjáték – de ez nem Pratchett Korongvilága

végítélet

90%

GANXTAGOCSI

Idestova már több mint két éve, hogy az Acclaim szárnyai alatt megjelent a System 3 csapat Constructor című kis pályamunkája. A fejlesztő nevétől az aggok házában nyilván megdobbant az egykori C-64 tulajok szíve, hisz' ők voltak az elkövetői például az International Karate- és a Last Ninja-sorozatnak is. Ha valaki nem emlékezne rá, a Constructor egyfajta 'zseb-Sim City' volt, amelyben a t. játékos egy ingatlanügynököt alakított: üres parcellákat vásárolt az önkormányzattól, épületeket húzott fel rájuk, amelyekbe aztán bérlőket költöztethetett. A bérlő színvonala (azaz fizetőképessége) annak volt a függvénye, hogy milyen szolgáltatásokkal és berendezéssel várta a lakás (nyilván mások az igényei egy hajléktalannak, mint mondjuk egy sikerügyvédnek), és mennyire tudták a karbantartóink távol tartani a "természeti katasztrófákat" (a bérlők például abszolút nem rajongtak érte, ha néhány szellemmel vagy egy népesebb csótányfamíliával kellett a bérleményen osztozniuk).

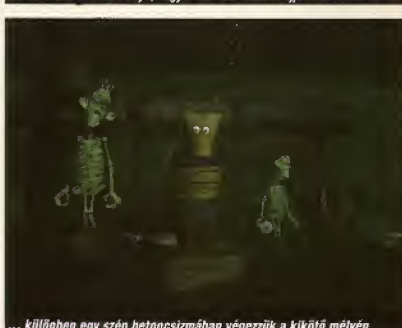
Azóta fordult egyet a világ: a System 3 valamilyen titokzatos okból átkeresztelkedett Studio 3-ra és keblére ölelte őket az Infogrames. Közben meg szépen eltüntyögtek a játék folytatásával. Amikor az első hírek felreppentek róla, kicsit meglepődhetett mindenki: a második részben ugyanis az ingatlanügynök átvedlik Keresztapává, mert – idézve a kézikönyvet – a Streetwars egy "maffia real time stratégiai játék". Hogy ezt mennyire kell komolyan venni, arról az introban rögtön értesülünk is. Egy háromfős "szakértőcsoport" indul egy tiszteletlen gengszter megrendszabályozására. Miután magukhoz vették a meggyőzéshez szükséges eszközöket (baseballütőt, palacsintasütőt, tollseprűt – kinek mi akadt a keze ügyébe), a tettheIyen egy fatális véletlen folytán eltévesztik a házszámot, és egy meglepett háztartásbelit ápolnak le a szerszámaikkal.

KÉTES ÜZELMEK

Aki játszott már a Constructorral, a játékmeneten semmi különös változást nem fog észrevenni, mert csak a téma változott, a lényeg nem: most nem albérlőket fogunk befogadni, hanem alkalmazottakat, továbbá nem albérleteket építünk-szépítünk, hanem az alvilág által előszeretettel futtatott boltokat. Az építkezéshez szükség lesz egy üres parcellára (bár kezdéskor azon még van két házhely, amelyiken a főhadiszállásunk található), valamint különféle gyárakra, amelyek az építőanyagot szolgáltatják. Ezekből háromféle van: a cementgyár, a téglagyár és az acélöntő. Ha egy (vagy több) munkásunkat valamelyikbe beküldjük dolgozni, akkor addig szorgoskodik, míg tele nem lesz a raktár. Miután a raktárban elegendő nyersanyag van, akkor valamilyen üzletet felépítve nekivághatunk alvilági karrierünknek. Az üzletek két kategóriába vannak osztva: az elsőben a szerényebb jövedelmet hozók (kajálda, szeszfőző, peepshow, motel, zugdoktor, temetkezési vállalkozó), míg a másodikban a tisztesebb pénzforrások (mozi, lapkiadó, éjszakai szórakozóhely, játékterem) találhatók. A leendő üzlet kiválasztása után egy munkást kell hívnunk, aki felépíti a boltot, majd ezután egy alkalmazottat kell szerződtetnünk az üzemeltetéshez. A második kategóriába tartozó üzleteket csak magasabb szintű (simlisebb) alkalmazott futtathatja. Kategóriától függetlenül minden üzletnek három szintje van, amelyeket az előző részből már ismerős Gadget Factoryban legyártott felszerelések kiszállításával emelhetünk. Az alapszintű szeszfőző például egy szimpla bögrecsárda, amit egy lepárló kihelyezésével a munkásaink sörfőzővé, majd egy lepárlóüzemmé fejleszthetnek a Boss igen nagy örömére. A Gadget Factoryban a felszereléseken kívül még egyéb dolgok is készíthetők: a parkosítás például növeli a látogatók komfortérzetét, míg a parcellák sarkánál elhelyezett metrómegállók jelentősen meggyorsítják derék alattvalóink közlekedését.

Miután egy boltunk megépült, az üzemeltetéséhez szerződtetnünk kell egy megfelelő szintű alkalmazottat. A boltot kétféleképpen lehet futtatni: pénzt termelünk, illetve szaporítjuk az illetőnket. Utóbbi verzió kétesélyes: gyárthatunk újabb alkalmazottat és munkást. (Előbbit csak akkor érdemes, ha már legalább második szintű az épület, mert akkor a második kategóriát futtatható alkalmazott lesz a "gyermek" – első szintűt a HQ-n bármikor gyárthatunk munkásból is). Az üzleteink előbb-utóbb egyre jobban felkeltik a rendőrség figyelmét is. Új boltjaink már alapból rögtön leadnak 10-15%-ot a zsaruknak, de a hatóság növekvő érdeklődésével ezt kénytelenek leszünk növelni, különben a boltvezetőnk pánikba esik és elmenekül. Az alkalmazottaknak van némi kihordási ideje: minél régebb óta dolgoznak, annál lassabb a szaporodásuk, és idővel szépen el is hullanak. Ilyenkor gyorsan küldeni kell egy új fiút, mielőtt egy vidám csótánycsalád fészkelné be magát a kuckóba, és a szaporulatát átküldené a környékbeli boltokba.


A Főnöknek az a véleménye, hogy inkább ne húzzunk ujjat a Barbinokkal...


... különben egy szép betoncsizmában végezzük a kikötő mélyén


Úgy látom, enyhén túlbuzgó gengsztereim egy ideig a rendőrség vendégszeretét fogják élvezni

STREE

CONSTRUCTOR UNDERW

A Gadget Factoryn kívül még három kiszolgáló épülethez lesz szerencsénk. A napi nehéz munkában megfáradt gengsztereink a kórházainkban regenerálódhatnak, míg a temetőben a kemény üzleti versenyben létrejövő hullákat tüntethetjük el a zsernyákok vizsla szeme elől. Építhetünk még teljesen privát börtönt is – találjátok ki, mi célból...

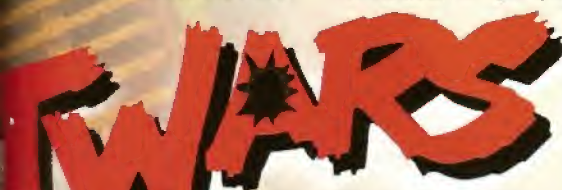
KÉTES ARCOK

A maffia tudvalevőleg igen hierarchikus szervezet, és nincs ez másképp most sem. Mindenki marad a maga kaptafájánál, a kaptafák kiosztása (azaz a munkakör kijelölése) pedig a főhadiszállásunkon történik. Alattvalóink négy munkakörben ténykednek:

Munkás: Egyrészt ők végeznek minden munkát az ingatlanok felhúzásánál/fejlesztésénél, ők dolgoznak a gyárakban, ők szállítják ki az anyagokat a felhasználási helyükre; másrészt ők szolgálnak "nyersanyagul" a többi munkakörhöz.

Alkalmazott: Ők futtatják az üzleteinket, már volt róluk szó.

Karbantartó: A különféle épületeink idővel amortizálódnak, alkalmasint kigyulladnak. A fixer beosztásba kerülők dolga,



hogy ezt megelőzzék. Egy-egy épületet lehet online is renoválni, de mivel az egy kalap pénzbe kerül, sokkal egyszerűbb, ha automatizáljuk a karbantartóink tevékenységét.

Gengszter: Az üzleti élet roppant kemény dolog, már csak a konkurencia miatt is. Derék maffiózóink segedelmével azonban egészséges szintre (tehát nullára) redukálhatjuk versenytársaink tevékenységét. Egy ellenséges személyt vagy épületet ugyan a többi fickónkkal is megtámadhatunk, de mivel gengsztereinket különféle rábeszélést elősegítő kegytárgyakkal (Magnum, shotgun, Thompson-gitár) szerelhetjük fel, célszerűbb velük végeztetni e tevékenységet. 2-3 géppisztolyos szakértő elég gyorsan lebont egy-egy épületet, arra azonban nem árt figyelni, hogy ezt lehetőleg ne egy rendőr szeme előtt csináljuk. Ilyenkor ugyanis cseppet sem vidám esemény történik: jeles emberünk kalitkába kerül, majd egy léghajó egy nagyobb kalitkába (jelesen: a rendőrségi fogdába) szállítja derék emberünket.

KÉTES TÁRGYAK

A játékban akad néhány tárgy, amelyeket embereinkkel ide-oda hurcolászva igen huncut dolgokat művelhetünk. A parcelláinkra felhúzott épületek után idővel egy-egy lángoló olajoshordó jelenik meg a HQ-előtt. Ha egy-egy ilyet kipakolunk az utcára, akkor a környéke a saját színünkre vált, és ezt a területet a gengsztereink igen aggresszíven fogják védeni. Szintén "tárgyak" a kótyagosan támolygó vásárlók is: a gengsztereinkkel beléjük durrantva átmenetileg elájulnak, ami alatt például a konkurencia területéről átvihetjük a mi városrészünkbe őket, hogy ott folytassák a költekezést. Az ellenfél lepuffantott emberei természetesen hullává változnak. Ez javítja a városképet, viszont előbb-utóbb megjelenik a rendőrség is helyszínelni. A taktikus maffiózó szépen átvonszolja a hullákat az ellenség területére – helyszíneljenek a desztók náluk! Helyszínelést egyébként direkt módon is elérhetünk: a HQ-n gyártott megvesztegetési pénzt be kell vinnünk az őrszobára, ahol cserébe egy bóját kapunk. Ha ezt a rendőrségen kívül tesszük le valahova, akkor hamarosan megjelenik mellette a rendőr, és vadul járőrözni kezd körülötte. Ilyenkor a fizetési listánkra kerül, viszont ideális megoldás egyrészt azon épületeink megvédésére, amit támad egy ellenlábas csapat, illetve a konkurencia boltjainak bezáratására. Olyan disznóságot már el se merek képzelni, hogy valaki az ellenfél egyik kaszinójába behúz egy hullát, aztán letesz mellé egy bóját...

KÉTES HELYEK

A maffiózók és a város épületein kívül még akad néhány "semleges" épület, amelyek furcsa lakóit felbérelve ráuszíthatjuk az ellenséges brigádokra. A mészárszéken lakik a Bruto, a pszichopata, aki vidám ámokfutást rendez az épületekben; a templomban lakik Mac atya, aki gyűjtést rendez az árvaháznak (a biliárdszalonban lézengő tolvajokhoz hasonlóan "elrabolja" a pénzt az üzletekből); a szeméttelepen trónol Junior, a szabotőr, a folyóparti bárban Fifi, a prosti, míg az elhagyatott börtönben egy ártatlanul villamosszékbe küldött elítélt szokott szerény tiszteletdíjazásért eljárni kísérteni egy kicsit. Mivel ezek a figurák alkalmasint bennünket is meglátogathatnak, nem árt a Gadget Factoryben legyártani azokat a cuccokat, amelyek megóvnak tőlük: a páncélszekrény és a riasztócsengő óvja a pénzünket a rablóktól, a kutyaólban barátságos pit bullok várják a nemkívánatos látogatókat, a szellemcsapda elnyeli a túlvilágról ide tévedt urakat, és így tovább.



Hát ezek közül az arcok közül én inkább egyikre sem bíznék rá egy üzletet



Giles Spud kicsit ideges. Nyilván nem rajong érte, ha égő boltot vezet



A lepusztult zugivóban kiváló otthonra lelt egy népes csótánycsalád



Mibelyt megérkezik a sütő, meleg kaja is lesz a leveskonyhán

KÉTES (ÉLYES)

Őszintén szólva igencsak kétségeim vannak afelől, hogy mekkora sikere lesz a Streetwarsnak. Kezdjük ott, hogy szerintem már alapvetően a témával is baj van: a gengszterek ugyebár a legkevésbé sem nevetségesek (leszámítva Joe Pescit bármelyik szerepében) – de még ez lenne a legkisebb baj. Az már nagyobb, hogy lényegét tekintve gyakorlatilag semmit nem változott a játék, olyan mintha csak egy mission disk lenne. Jó, persze a 320*200-as felbontás 800*600-ra módosult, mindenesetre a látvány akkor sem különösebben nagy durranás. A kezelőfelület tulajdonképpen elég egyszerű (bár a 'jobb click-bal click'-műsorszámba azért bele lehet bonyolódni), épp ezért elég borzasztó, hogy – az előző részhez hasonlóan – kötelezően végig kell menni egyfajta Tutorialon, amelyben a fokozatosság lenini elvén alapuló campaignben szép sorban meg kell oldanunk az aprócska részfeladatokat (például: építs egy új kocsmát, amely pénzt termel, és egy konyhát, ahol szaporítasz). Elég idegesítő, hogy a következő feladatra a program csak akkor enged, ha az előzőt már megoldottuk, és ha előre "dolgozunk" valamelyik pályán, azt a program nem veszi észre. Lehet, hogy a játék multiplayerben elég szórakoztató, de az biztos, hogy egyjátékos üzemmódban emiatt kicsit hajmeresztő. Mindent egybevetve: a kissé debil hangulat és grafika miatt lehet, hogy ideig-óráig szórakoztató a játék, de szerintem nem a Streetwars lesz az, ami miatt emlékeznünk kell majd a '99-es évre.

CoVboy

Streetwars

FEJLESZTŐ: Studio 3
KIADÓ: Infogrames
WEBSITE: www.streetwars.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 16MB RAM
Ajánlott: P266, 32MB RAM
3D-gyorsító: –
Multiplayer: LAN (4 fő)

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■□□□
Játszhatóság	■■■■■■■■□□
Szavatosság	■■■■■■■□□□
Zenebona	■■■■■■□□□□

Summa summarum

Több mint két év "fejlesztés" után azért ennél kicsit többet várt volna az ember

végítélet

76%

DÜHÖDT SZOKNYAPECÉREK

BRAV

A XIII. századi Skócia roppant vidám hely volt. (Ma is az, de akkor aztán különösen.) Ez a szegény ország elméletileg az angol korona hűbérbirtoka volt, de a skót-angol viszony rendszerint neuralgikusan alakult: a skót királyoknak ez csak akkor jutott eszébe, ha érdekeik éppen azt diktálták, a skót hegyvidék klánvezérei pedig egyfajta vicces nemzeti sportnak tekintették az angol király adószedőinek és seriffjeinek az elpáholását. (Ez a szép hagyomány ma is él, ha más nem, hát az angol-skót focimeccseken.) Ennél már csak egy kedvesebb hobbijuk volt: ha egymásnak fűthettek be, nemritkán az angol király segítségével. Különösen vidámmá vált a helyzet 1290-ben, amikor a megüresedett skót trónra nem kevesebb mint 12 klánfőnök tartott igényt. Mivel nem tudtak egymás között dűlőre jutni, ki-ki a kisebb klánok és főleg az angol király támogatásának megszerzésével próbált nyerő helyzetbe kerülni. A skótok által csak "Nyakigláb"-nak titulált I. Edward éppen akkortájt végzett Wales bekebelezésével, és momentán ráért a zabolátlan skótok problémáival foglalkozni. Na persze a maga sajátos módján: úgy gondolta, hogy a saját fejébe húzza a skót koronát. Ennek következtében a következő negyed évszázad egyfajta sajátos történelmi deathmatchet hozott e kies tájon.

A Braveheart a Mel Gibson főszereplésével készült hasoncímű filmen alapul, amelyet itthon "A rettenthetetlen" címmel vetítettek a mozik. Ha valaki nem látta eddig, annak ajánlom figyelmébe. Igaz ugyan, hogy a hollywoodi ízlésvilág előtt tisztelegve kicsit szirupos, és tele van a történelmi alakok és tények torzításával – de a csatajelenetek aztán nagyon ott vannak a spiccen! A főhőse William Wallace, az angolok leöldösésének jeles bajnoka, aki erről a rossz szokásáról csak akkor szokik le, amikor a politikailag kevésbé naiv klánfőnökök egy csoportja kiadja Nyakiglábnak, aki a kor nemes szokásainak szellemében felakasztatja, kibelezteti és felnégyelteti.

A játékban 10-16 klánfőnök (meg persze az angolok) küzdenek a Skócia feletti hatalomért, és a cél az, hogy diplomáciai vagy katonai úton-módon megszerezzük az ellenőrzést a skót tartományok legalább 70%-a felett. Bónuszként kiebrudalhatjuk az országból az angolokat, de Macchiavelli tanítványai esetleg ráuszíthatják őket a konkurens klánokra is.

STRATÉGIAI TURMIX

A játék magától értetődően egy stratégia, annak viszont meglehetősen érdekes turmix. A fő cselekményeket Skócia térképén irányítjuk, ami nem lesz különösebben újszerű senkinek, aki valaha is játszott az immár 15 éves Defender of the Crownnal vagy klánja (pardon: klónja) valamelyikével; hatalmunk gazdasági alapjait városaink gazdasági menedzselésével teremtjük meg, egyfajta Sim Tartomány-módszerrel; ha pedig valami komolyabb nézeteltérésre kerül sor, akkor pedig átváltunk 3D real time stratégiába, mondjuk á la Battlezone. Az első lépés a klánunk (egyben a kezdő tartomány) kiválasztása. Az igen üdvözlendő dolog, hogy a klánok politikai és katonai adottságai igencsak különbözők, ráadásul – mivel a kezdő tartomány klánhoz kötött – a gazdaságiak nemkülönben, így minden klánnál teljesen új helyzet elé kerülünk. Mivel szeretek nyerő lóra tenni, a Bruce-klánnal feküdtem neki az ügynek, de – a nagyobb népesség miatt – talán jobban jártam volna valami nagyobb brigáddal (Buchanan, Stewart, stb). Az elméletileg főhősnek számító Wallace ugyan katonailag elég jó, de kicsinysége és rossz fekvése miatt inkább mazochistáknak ajánlott.

GAZDASÁGI ALAPOK

Királyi ambícióinkhoz a városaink lakossága szolgáltatja az alapokat: erődítményeket emelnek, fegyvereket gyártanak, s ők szolgáltatják seregeinkhez az "alapanyagot is". Az adót nem célszerű 10-15 százaléknál magasabbra emelni, mert ettől idegesek lesznek, a pénzügyi hátteret célszerűbb a kereskedelemre alapozni. A városok menedzselésénél a trükk a lakosság megfelelő elosztása a különböző termelési ágazatokban. Ezt lehet automatizálni is egy adott irányba (szaporodás, katonai feladatok avagy kereskedelem), de szerintem jobb félautomatikusan (fix létszámot lehet rendelni egy adott feladatra) vagy még hatékonyabb lehet a dolog teljesen manuálisan pepecselve. A szakmák két nagyobb csoportra oszlanak: az első csoport (farmer, favágó, kőbányász, bányász) nyersanyagokat termel, míg a második csoport (építők, pékek, fegyvermesterek, szabók és ékszerészek) pedig feldolgozzák ezeket. (A harmadik csoport per pillanat munkanélküli – belőlük lehet új csapatokat felállítani.) Az első csoport teljesítményét a létszámon kívül meghatározzák a település vonzáskörzetének) nyersanyagforrásai és az évszak, az utóbbit pedig a rendelkezésre álló nyersanyag mennyisége. Utóbbi esetben tehát előfordulhat, hogy teljesen feleslegesen emeljük a szakma létszámát, az előállított mennyiség nem növekszik. (A program jelzi, hogy mennyi lesz a darabszám, de ez egy kicsit csalóka: szerintem nem ÉVES, hanem HAVI termelést jelez). Két szakmánál fontos a mesterek tudása és az ismert technológia is: az építők például nem állhatnak neki rögtön egy lovagvárnak, a fegyvermesterek pedig nem készíthetnek azonnal teljesen zárt fémpáncélt. Idővel persze szép lassan megtanulják az új dolgokat – a gond csak az, hogy egy újonnan elfoglalt tartomány mestereinél ez az idő mindig újra indul.

DIPLOMÁCIA

Kezdetben vala a kezdőtartomány néhány rossz szomszéddal, azon túl pedig a sötétség. Először tehát felderítőket kell indítanunk az ismeretlen tartományok tulajdonosának és hozzánk való viszonyának kifürkészésére. Utána a diplomácia a második szakaszba lép: hírnököket és kémeket küldhetünk a városokba. Hírnök útján békét köthetünk, szövetséget ajánlhatunk/felmondhatunk, segélycsapatokat kérhetünk, információt cserélhetünk, satöbbi. Hadat is lehet mondjuk üzenni, de szerintem sokkal jobb, ha agresszív szándékainkat nem hírnök útján, hanem valami nagyobb csapásmérő alakulattal jelezzük (még a végén ránk uszít valakit a leendő áldozat!). Az enyhén negatív üzenetek (pénzt vagy csapatokat kérünk kölcsön) természetesen hatással vannak a hozzánk való viszonyra, ugyanúgy a pozitívak is (küldünk 30 fontot ajándékba). Utóbbit nem érdemes túlzásba vinni: egyrészt még a baráti klánfőnökök sem szeretik, ha minden áldott nap egy hírnök zavarja meg őket kedvenc délutáni whiskyjük szopogatása közben, másrészt a túl sok ajándékot idővel a gyengeség jelének fogják tartani. Ugyanilyen hírnökök természetesen a mi ajtónkon is kopogtatni fognak, bár a gépi ellenfél ellen meglehetősen egysíkú üzenetekkel: a baráti klánok rendszerint információt akartak vagy pénzkölcsönt, semlegesek pedig soha semmit. Ajándékot kizárólag az ELLENSÉGESEK küldtek, úgymond a "barátságunkért cserébe". Ha 50 fontnál nagyobb volt az ajándék, az mindig azt jelentette, hogy már el is indult az a támadó sereg, amely reményeik szerint pontot tesz pályafutásunk végére. Az ellenségtől kapott pénzzel nem árt vigyázni: ha mindent elfogadunk, akkor elképzelhető, hogy egy szép napon az anyatartományunk (a hírnök mindig oda érkezik) szépen átáll valakihez.

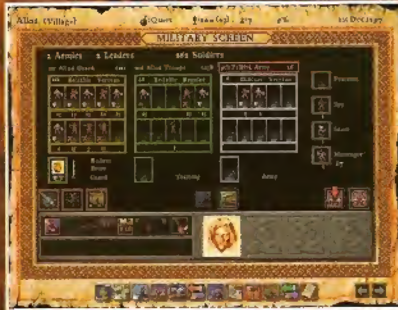
A politika másik eszköze a kémkedés. Kémeink otthon kémelhárítók, idegen településre küldve őket katonai információkat fürkészhetnek ki. Tök poén, hogy az ellenséges városnál álló kémre is át



"Fiúk, rajtuk se gatya van! Most akkor üssük őket vagy adjunk nekik whiskyt?"



A Bruce-klánnak "csak" a pirosak és narancssárgák az ellenségei...



A Bruce-klán otthonában dögös seregek várják a nemkívánatos látogatókat

lehet váltani, és real 3D-ben huncutkodni vele a terepen.

A magasabb diplomácia két alaptétele: 1. ha gyengeséget mutatsz, téged fognak megtámadni; 2. ha erősnek mutatkozol. Ez a látszólagos paradoxon egyben magát a játékot jelenti: nehezebb fokozatban már nem javasolt minden további nélkül katonai erővel meghódítgatni Skóciát: még ha elég erősek is lennénk hozzá, a túl gyorsan gyarapodó birodalom sorozatos angol támadásokat fog kiváltani.



KATONÁSDI

Katonáinkat két csoportra oszthatjuk: a nem dolgozó városi lakosságból besorozott vitézekre és a vezérekre (vagy "hősökre", ha úgy jobb). A játék kezdetén minden klán két fanatikusan lojális vezérrel indul, de a későbbiek folyamán újabbak is felajánlják szolgálataikat (vagy éppen lelépnek, ha rosszra fordul a hangulatuk). Seregeink bizonyos feladatokat csak egy vezért hozzájuk rendelve láthatnak el, jelenlétük növeli a sereg ütőképességét, közelharcban pedig a leggyengébb is messze jobb, mint akár egy elit sorállományú. Másrészt mindegyik rendelkezik egyéni képességekkel, amelyeket hasonló, csak sokkal szélesebb körű feladatokban kamatoztathat, mint a hírnök vagy a kém. Alkalmasint fogságba szoktak esni vagy meghalnak – ez szakmai ártalom, de az előbbi esetben kiszabadíthatjuk vagy kiválthatjuk, a mi börtönünkben levőket (már amennyiben van olyan a városban) pedig meg próbálhatjuk átállítani. (Dungeon Keeper rajongók megkínozhatják némi információért.)

A besorozott katonákat tíz alakulatból álló, alakulatonként maximum 15 főnyi seregekbe oszthatjuk. Egy alakulatba csak tökéletesen azonos felszereléssel rendelkező katona kerülhet. A "felszerelés" kezdetben kicsit házilagos, de ezt a felállító város raktárából fegyverekkel és páncélokkal módosíthatjuk, illetve ha nem kétkezes a fegyver, pajzsokat is kaphatnak. Fontos fogalom a "felállító város", amit az alakulat neve is jelöl: a katonák zsoldja innen lesz levonva (tréningezésnél háromszoros), ennek raktáraiból kajálnak, és egyre romlik a hangulatuk, ha messze vannak tőle. (Ezért van az az eleinte blődségnek ható dolog, hogy egy másik tartományunkban levő seregünket csak akkor tudjuk felszerelni a raktárból, ha a raktár városát tesszük bázissá. Az újoncok mindig zöldfülűek, de csatákban illetve kiképzéssel reguláris, veterán és elit besorolást is elérhetnek.

A seregeket város védelmére, egy várbéli helyőrségi szolgálatra vagy kiképzési feladatra rendelhetjük, a többihez már egy vezért is kell adnunk az ármádiának. Ilyenkor küldhetjük diplomáciai küldetésre, amikor hasonlóan működhet, mint a hírnök csak sokkal tágabb lehetőségekkel – a kíséret ilyenkor mintegy "nyomatékosítja" a vezér óhaját. Ugyancsak lehet működtetni a vezéres sereget kémként (pl. pénzt, árut és fegyvert rabolhatunk, felgyújthatunk egy épületet, vagy megölhetünk egy vezért). Az őrjárat/rablás küldetés mibenléte attól függ, hogy saját vagy idegen tartományt jelölünk ki célnak: őrjáratnál a saját tartomány területén mozgó idegen hadseregeket és karavánokat fogja a csapat feltartóztatni (utóbbiakat ki is lehet rabolni, de a következményeket tekintve ez nem bolt), rablásnál ugyanez a feladat, csak külhonban. Ja, van még egy küldetéstípus: a támadás!



Nemcsak Edward király, angol királynak van fakó lova – lovagjainknak is

A harcokat lehet a harcmezőről irányítani vagy automatikusan megvívni. Melegen ajánlott az előbbi, ha ugyanis a gép kezd el számolgatni, akkor még másfélszeres túlerőben lévő veterán csapatainknál sem ritka a 75-95%-os veszteség. A harc tényleg teljes 3D élményt ad: a saját szemszögű, követő és csata kamerákat teljes 360 fokban forgathatjuk és tetszés szerint nagyíthatjuk/kicsinyíthetjük, bár e módszer miatt állandó lesz az a bizonyos "mapping" (zavaró textúrák villogása, ha a nézőpontot mondjuk egy fa lombjába visszük). A kezelés ismerős lesz, ha valaki már játszott real time stratégiával: parancsokat adhatunk egy-egy emberkénknek, egy vagy több együttesen kijelölt alakulatnak, vagy akár egy box segítségével kijelölt csoportnak. Nem árt figyelni rá, hogy a városokban beállított felállás egyben "hadrendként" is szolgál, tehát maximális létszámnál a bal felső ablakban levő alakulat lesz a balszárny. A skót harcművészet rendre a "Hegyibe, Obelix!"-taktikát követi, de a kijelölt csapatokat alakzatokba is állíthatjuk: standard vonalba, támadó háromszögbe, védekező körbe vagy bámészkodó japán turistacsoportba. Kisebb távolságban mozgatva őket még tartják is az alakzatot, de arra figyelni kell, hogy több csoportot kijelölve egyetlen egységként kezdenek működni. A mozgatáson kívül adhatunk általános parancsot támadásra (bár ha elég közel van az ellenség, akkor automatikusan is támadni fognak), kitörésre, hátrálásra avagy menekülésre. A csaták kimenetelét a képzettségen és a létszámon felül nyilván a fegyverzet dönti el – na meg persze az, hogy az e korban potenciális csatanyerő íjászok hogyan tudják segíteni a kézitusát. Manőverezésre nincs különösebb szükség, maximum a páncélos angolok ellen lehet operálni egy kis átkarolással.



A Stewart-klán bátor rohama így már eleve halálra van ítélve

A vezér önálló "alakulatként" üzemel, és neki plusz parancsai is vannak. Újra alakzatba rendezheti a csapatokat, csata közben megegyezhet egy fegyverszünetben, illetve megadhatja saját magát. Ilyenkor ő rendszerint veszteséglistára kerül, viszont a csapatai elvonulhatnak. Én ugyan ilyet soha nem tettem, de a vesztésre álló ellenfél gyakran él ezzel a módszerrel – néha nem rossz politika elfogadni, és elkerülni a felesleges további vérontást.

A városok ostroma mindig nyílt terepen zajlik, erődítményekhez és várakhoz viszont nem árt ostromgépeket (kaputörő kocsi, ostromtorony, katapult) is magunkkal vinni. Ha fővárost vettünk be, akkor az egész tartomány a kezünkre kerül, ráadásul az innen élelmezett, de távol levő seregek is minket gyarapítanak a továbbiakban.

HÜMM-HÜMM

A filmből kiindulva sokat vártam a Bravehearttól (mármint nem szirupot – azt, hogy ha túlélem az első órát, akkor ez is neklendül). Ami nagyon tetszett, az a kombinált alapötlet, a klánonként változó indulás és az időlimit nélküli játékmenet (vége akkor van, ha valaki győzött, vagy elvesztettük a legutolsó tartományunkat is). Továbbá az, hogy a dolog lehetőségeit tekintve ugyan meglehetősen összetett, de mégsincs túlbonyolítva. Az ikonerdő miatt a kezelőfelület elsőre kicsit ijesztőnek tűnt, de végül is gyorsan meg lehet barátkozni vele, bár ebben a tévedésekkel teli és hiányos kézikönyv nem sokat segít. (A Tutorial pedig egyszerre, kattintásonként akarja bemutatni töviről-hegyire az egész játékot – ember a talpán, aki ezt végigszenvedi!).



Stirlingi látkép kunyhókkal és munkanélküliekkel

Ami nem tetszett, az a prezentáció. Szoftveres renderen kívül a játék megy Direct3D és Glide platformon, ami nagyon szép. Az már kevésbé, hogy a hármat külön kell indítani, de tojik rá, hogy melyiket fogom használni, és feltelepíti mind a hármat. Full installnál meg is száll majd' 900 Megát és egy 150-ben még swappelget egy kicsit, ami azért a mai cluster-hiányos időkben elég nagy mérvű pofátlanság. A másik csoda a Save-menü: tíz slotba lehet menteni, ami a játék hosszát tekintve azért nem túl sok. A különböző grafikus platformokon kimentett állások nem kompatibilisek egymással (ki tudja, miért, hiszen csak adatokat kellene tárolni), de ha valaki megpróbálná a Direct3D-s állást 3Dfx-esbe betölteni, akkor jön a nagy show, mert a save-menü megbolondul: nem hajlandó többet felülírni a kimentett állásokat, ha pedig le szeretnéd törölni mondjuk a másodikat, akkor ő buzgón eltakarítja a nyolcadikat... Nagyon kellemes a hosszas aláfestő zene is, de az azért kicsit idegesítő, hogy alkalmasint félig tart (mi van Dezső, berekedtél?!), és amikor eszébe jut a programnak, hogy milyen régóta tart a szilencium, mindig újra és újra betölti. A legbotrányosabb az üzembiztonság. A játék néha ötletszerűen is kilépett a medréből (illetve magából), de ha angolok támadták meg a fővárosomat, akkor 20-ból 19-szer. Nyilván siralmaim nagy részén egy patch majd orvosolja, de azért most egy kicsit idegesítő. A játék egyébként önmagában nem rossz, és ha egyszer befejezik, akkor a türelmesebb stratégák még hosszasan elszórakozhatnak vele.

CoVboy

Braveheart

FEJLESZTŐ: Red Lemon Studios
KIADÓ: Eidos Interactive
WEBSITE: www.eidos.co.uk
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P233, 32MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: modem, LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■□□
Játszhatóság	■■■■■■■■□□
Szavatosság	■■■■■■■■■■
Zenebona	■■■■■■■■□□

Summa summarum

Kiváló elképzelés, kellemes kivitel, közepesen vontatott játékmenet, Patch Shop Boys

végítélet

85%

Bevallom, a földig leesett az állam. Hogy egy semmiből előkerült cseh fejlesztőgárdának olyan kommandós játékot sikerül összehoznia, ami nemcsakhogy versenyképes, de igencsak "ütős" is, azt álmomban sem gondoltam. Nem akarok nagy szavakat használni, de úgy érzem a konkurenciának bőven van mitől tartania. Mert hát mit is kapunk a Hidden & Dangerousban?! Olyan hihetetlenül életszerű háborús helyzeteket és elképesztően intelligens ellenfeleket, amilyeneket eddig csak a Commandosban tapasztalhattunk, mindezt egy olyan 3D-s engine-nel tálalva, ami még a Rainbow Sixet is lepipálja. A kommandós játékok legjava van ebben az egy játékban összegyúrva, sőt, az egyes összetevők még tovább is lettek finomítva.

[illegible]

A játékot tulajdonképpen úgy is lehetne definiálni, hogy 3D-s Commandos – ha nem lenne jóval több annál. A lényeg végül itt is ugyanaz: a Harmadik Birodalom összeomlásához kell hozzájárulnunk néhány szabotázs-, illetve diverzánsakció végrehajtásával. Négyfős kommandónkkal mélyen a németek által megszállt területekre kell benyomulnunk, s stratégiailag fontos objektumokat kell tropára vágnunk, illetve VIP minősítésű embereket/foglyokat kell kimenekítenünk. A Hidden & Dangerous-ben azonban minden eddigi játéknál közelebbről "szagolhatunk bele" a II. világháború atmoszférájába. Nem csupán madártávlatból irányítgathatunk néhány katonát, hanem mi magunk járunk ott például a kis jugoszláv városkában, fütyülve a kijárási tilalomra. A játék készítői – nyilván a konkurencia tanulmányozásával – kitűnően ismerték fel a lehetőségeket, miként lehet egy ilyen játékot maximálisan életszerűvé, és ezzel egyetemben tökéletesen játszhatóvá tenni. Bölcs döntés volt, hogy a játékos szabadon választhat a Tomb Raider-féle követő nézet, és a katona saját perspektívája között. Külső nézetből mintegy filmet szemlélhetjük az eseményeket, míg belső nézetből érezhetjük, ahogy a fülünk mellett fütyülnek a golyók.

Hihetetlenül komplex, s mégis nagyon egyszerű: ez jellemzi az elénk tornyosuló akadályokat, illetve azok megoldását. Valódi harci feladatokat kapunk, s nekünk úgy kell gondolkodnunk, mintha a kézzel fogható valóságban járnánk. A Hidden & Dangerous közben sosem kell attól tartani, hogy valamit nem lehet, itt aztán tényleg teljes cselekvési szabadságot kapunk. Ha elfogyott a munícióm, elvettem a halottak fegyverét. Ha láttam egy üres őrtornyot, már csak a hecc kedvéért is felmásztam kipróbálni, hogyan "muzsikál" a német géppuska. Ha találtam egy horogkeresztekkel fellobogózott kincstári német autót, nem voltam rest ellopni. Ebben a játékban az a leginkább fantasztikus, hogy a terepen mindent a küldetés szolgálatába állíthatunk. A magaslatokról távcsővel kémlelhetjük ki az ellenség mozgását, a dombok és a fák mögött rejtőzködhetünk, a kivágott farönkök mögött fedezéket kereshetünk – szóval nincs olyan tereptárgy, ami csupán "díszletként"


Az az elmosódott alak ott a távolban egy német őr. Géppisztollyal...

funkcionál. Az pedig már csak a ráadás, hogy az ellenségnek nem csak a fegyvereit, de a járműveit is elzsákmányolhatjuk: a saját páncélosuk csövét fordíthatjuk ellenük, avagy német autókban, motorkerékpárokon robroghatunk.

A KEZELÉS

Sok játékfejlesztő számára a sokrétűség egyet jelent a bonyolultsággal, de szerencsére az Illusion Softworksnél úgy gondolták, hogy ennek nem feltétlenül kell így lennie. Az embereink kommandírozása felettébb egyszerű. Bármelyik katona irányítását átvehetjük, és parancsolhatunk a többieknek: a rangok ellenére nincs közöttük főnök. Az aktuális emberünket a first person shooter játékok mintájára az egérrel, plusz a kurzorbillentyűkkel irányíthatjuk, de természetesen van külön lopakodás- és futásbillentyű is. Nagy szerepet kap a rejtőzködés, aminek két fázisa van: le tudunk görnyedni vagy kúszhatunk. Ezenkívül még a "cselekvésgombra" van szükségünk, ami univerzális: mászáshoz, a járművek használatához, a tárgyak felvételéhez, a kutakodáshoz egyaránt ezt kell használni.

Ami a parancsnoki teendőket illeti, az közel sem olyan bonyolult, mint a Rainbow Sixben, ahol tovább tartott a küldetés megtervezése, mint maga az akció. Persze ez ízlés kérdése: a türelmesebb játékosok lehet, hogy előnyben részesítik a hosszas pepecselést a tervvel. A Hidden & Dangerous esetében szemlátomást a játszhatóság volt a fő szempont, úgyhogy bármikor adhatunk bármelyik emberünknek parancsot, akárhol is tartózkodik. Ha jól belegondolunk, ez végülis logikus is: semmi értelme egy térkép felett tervezgetni, hiszen képtelenség minden lépést percre pontosan egyeztetni, mert mindig közbejöhet valami. A Hidden & Dangerousben csak alapvető parancsokat foganatosíthatunk a bármikor behívható térképen: úgymint "Menj ide!", "Kövesd!", "Használd!", "Használd a felszerelésből!", "Támadd meg!","Őrizd!", "Várj egy jelre!", "Állj fel!", "Ereszkedj térdre!", "Feküdj!". A parancsok ikonjait egy grafikonszerű táblán helyezhetjük el, melynek az Y-tengelyén láthatók az egyes embereink, az X pedig az időt jelképezi, amellyel így szinkronba hozhatjuk az embereinket. Egyszerűbb ukázokat a térkép behívása nélkül is kiadhatunk. Egy külön "billentyűblokk" nyomkodásával óbégathatunk parancsokat a társainknak, akik – 15 méteren belül tartózkodva – teljesítik is azokat. A "Utánam!" fel-


Páncélvonat közvetlenül a szomorú elmúlás pillanata előtt

kiáltásra mindenki követni fog minket. Az "Állj!" nem tudom, mit csinálhat... A "Menj a dolgodra!" hasonló az "Állj" parancshoz, csak ezzel egyenként koptathatjuk le a társainkat. A "Kizárólag szükség esetén tüzelj!"-re sokszor van szükség, ugyanis buzgó katonáink előszeretettel lövöldöznek mindenre, ami mozog. Végül van még a sokat mondó "Hé!" felszólítás, ami bővebben annyit tesz, hogy "Ugyan takarodj már el a tűzvonalból, barátom!"

CSAPATMUNKA?

A lehetőségek tehát adottak: egészen szerteágazó hadműveletekbe foghatunk. Én személy szerint mégsem taktikáztam túlságosan. Pontosabban mindig ugyanazt a taktikát alkalmaztam: egy mesterlövésszel megtisztítottam a terepet, s a többiekkel csak utána nyomultam be a helyszínre. Ha jól sejtem, ez nem igazán az, amit csapatmunkának szoktak nevezni... Csak nagyon ritkán kerülünk olyan túlerővel szembe, hogy csapatunk összes tagjára egyszerre van szükség. Persze a saját szórakoztatásunkra azért alkalmazhatunk össztüzet. Például képzeljetek el egy vasútállomást veszteglő vonatokkal. A vágányok között fegyveresekkel őrzött légvédelmi ágyúk sorakoznak. Az egyik szerelvény mögül egyszer csak előrohan egy ánglius (szerény személyem); a német őr usgyi utána. Kisebb fogócska veszi kezdetét, ami azonban nem tart sokáig:


A milícia helyzete elég dangerous, de jobb, ha itt hidden maradunk

amikor a német az utolsó vagonhoz ér, hárm[...] lattűz villan, s a kicsalt "vad" holtan terül el... Hogy miért nem adtam ennél bonyolultabb fela[...] kat az embereimnek? Mert a vége mindig ugya[...] volt: néhány mélabús dallam – merthogy rövid gyászzene búcsúztatja a hősi halált halt katon[...] kat. Ha nem mi irányítjuk őket, egyszerűen ne[...] elég óvatosak. Tévedés ne essék: ezzel nem a[...] gyalázom. Ha rájuk támadnak, az embereink s[...] maguktól visszalőnek. Csakhogy: az ellenség[...] vannak orvlövészei, akik ellen nem biztos, ho[...] megadatik a visszalövés lehetősége. Szóval [...] bevált módszer: mindent saját kezűleg, a lehe[...] legtávolabbról, óvatosan, lesből elintézni.

A másik dolog, amiért hanyagoltam az összehangolt támadásokat, hogy egy idő után terhessé vált fegyelmezni a katonáimat. Sajnos nem lehet őket fix alakzatba

HALÁ[...]

HI[...] DA[...]

rendezni, úgyhogy a rendszerességnek legkis[...] le nélkül masíroznak az aktuális parancsnok[...] után. Teszem azt: ki akarok kerülni egy géppu[...] fészket, mire az egyik lemaradt katonám [...] átvág az ellenség orra előtt... De említhetném [...] is, amikor a mesterlövészemet irányítva meg[...] valakit, hogy fedezzen. A kolléga önkényesen [...] nyitott, s így hívta fel rám a figyelmet, vagy [...] tan kidugta a fejét, s ezzel árulta el a hollét[...]

Azok járnak a legjobban, akiknek módjukban [...] hálózati játékot játszani. Ismerőseinkkel négy[...] csapatban együtt kommandózni tényleg nem s[...]

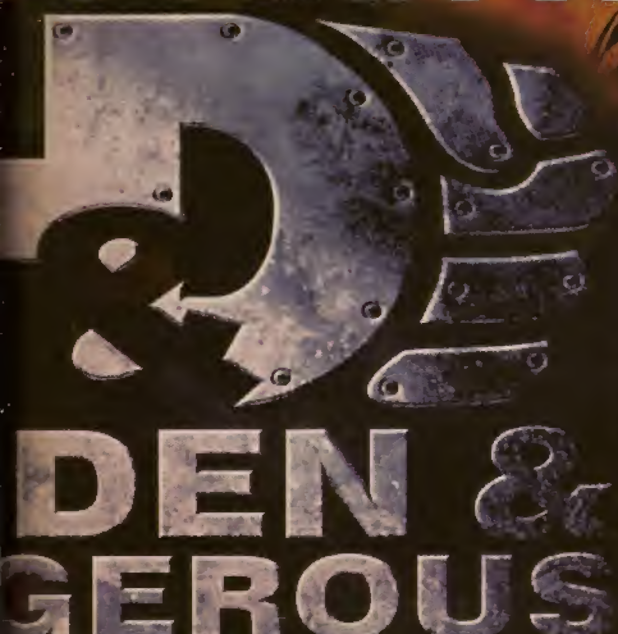




Kijárási tilalom ide vagy oda, a civilbe öltözött kommandó nyugodtan furikázik a városban egy parancsnoki Mercedesen

Az újoncozást megkönnyítendő, a katonák rövid életrajza mellett öt főbb adottság van valamennyi jelöltnél felsorolva: lövészetben való jártasság, reakcióidő, rejtőzködő képesség, teherbírás, kitartás. A teherbírást mindjárt tesztelhetjük is, hiszen miután összeállt a csapat, felszerelést kell vételezni. Természetesen minden eszköz teljesen korhű: kézigránátokat, aknákat, puskákat, géppisztolyokat vehetünk magunkhoz, sőt ha a küldetés úgy kívánja, dinamitot is. (Ha screenshotot akarunk készíteni, a fényképezőgépről se feledkezzünk meg.) A

...OS FEGYVER



Úgy aztán már végleg nem lehet panaszkodni az AI-ra. Mellesleg egyjátékos módban is sokat számít, hogy milyen embereket viszünk a bevetésre.

A BEVETÉSEK

Negyven jelentkezőből válogathatunk a hadjáratokhoz, ezen belül egy-egy akcióhoz nyolc ember jár. A karakterválasztás is nagyon frappánsan van kivitelezve – semmi fölösleges sallang. A türelmetlenebb játékosoknak a fegyverek és az emberek kiválasztásánál automatikus szelektálás is módjukban áll.

teljes raktárkészletünket szintén a hadjáratok elején kell összeállítanunk, az egyes küldetések előtt csakis abból válogathatunk. Itt megjegyezném, hogy a felszerelésnél talán érdemes automatikus válogatást nyomni: úgy ugyanis automatikusan a mesterlövész kapja a távcsöves puskát, egy vállasabb fickóra hárul majd a géppuska hordozása, stb.

Embereinkre Európa hat különböző pontján várnak feladatok, melyek több részküldetésekre oszlanak. Elsőként Olaszországban kapunk négy missziót: egy lezuhant angol bombázó pilótáit kell kiszabadítanunk, akiket Piemonte közelében tartanak fogva.

Utána irány Jugoszlávia, ahol a dunai hajózásban okozunk némi fennakadást. Ezután hat németországi küldetésben egy földalatti komplexumba kell behatolnunk, ahol az új rakétafegyver prototípusának megsemmisítése a cél. Norvégiába a német atomkutatás miatt kell elutaznunk, öt küldetésből áll ez a "program". Ezután egy rövid, ámde annál izgalmasabb feladatot kapunk: egy megtorpedózott német tengeralattjáró sodródik az Északi-tengeren, ami



Mint a mellékelt ábra is mutatja, nem célszerű csak úgy simán behajózni egy német kézen levő kikötőbe

furcsa módon még nem süllyedt el. Mivel a legénységet már feltehetően evakuálták, kitűnő alkalom ez megszerezni a hajó dekódoló berendezését. A háború vége felé két küldetésben Csehszlovákiába visz utunk: Prágából kell elrabolni egy német rakétakutatót.

A küldetések roppant változatosak, s ráadásul nagyon ízlésesen vannak bemutatva. Minden feladat előtt pontos tájékoztatást kapunk a várható veszélyekről, pontról pontra bemutatva a térképen minden fontos dolgot. Néha ezen felül még moziszerű jelenetek is tarkítják a programot, melyek az előre be nem kalkulált eseményeket mutatják be. Jugoszláviában például egyszerűnek ígérkezik a dolgunk, csakhogy a célhoz közeledvén lelövik a repülőgépünket, és ejtőernyőseink szanaszét szóródva egy erdőségbe érkeznek – így lesz egy egyszerű szabotázsakcióból végül öt küldetés.

VESZÉLYESEN JÓ

Aki idáig eljutott, az gondolom nem lepődik meg, hogy a Hidden & Dangerous-t messze a legjobb háborús játéknak tartom. Igaz, egy kissé nehéz, de hát (ha már élethűségről van szó) az élet is az, s mellesleg a Commandosban már megszokhattuk, hogy a kommandósoknak soha nem szabad tévedniük. Mert hát azt előrebocsáthatom: a Wehrmacht méltó nagy híréhez. A fritzek figyelme egy pillanatra sem lankad. Alvó vagy akár cigarettázó őröknek nyoma sincs, legyen szakadó eső, vagy koromsötét, mindenki tökéletesen látja el a feladatát. Elég kellemetlen volt, amikor például egy félig lebombázott olajfinomító őrtornyaiból "szedegettem le" az őröket (az egyik tartály tetején hasalva kitűnő kilátásom nyílt az egész komplexumra). Jókedvűen végeztem már az utolsó őrszemmel is, mire egy tarkólövés taglózott le. Azt láttam, hogy az egyik őr felfedezte az állásomat és elmenekült, de azt nem gondoltam, hogy egyenesen a létrához rohan, és felmászik az én biztonságosnak hitt magaslatomhoz...

Azonban a mérsékeltebb képességű játékosoknak sem kell megijedniük. Noha még a játék kézikönyvében is azt írják, hogy az akciókon belül nincs állásmentés, mégiscsak akad egy "Save" opció a pause menüben. Igaz, csak egy állást lehet menteni, de az is sokat segít.

Egy ilyen kaliberű játéknak még a hibái is megbocsáthatóak. Mint például az, hogy sem a kommandós iskolában, sem a Wehrmachtnál nem tanították meg tökéletesen a létrákon való lemászást – a mieink és az ellenfelek egyaránt önként és dalolva vetik magukat a mélybe. Egy másik hibát az állásmentéseknél tapasztaltam. Néhány alkalommal, amikor "sikeresen" felrobbantottam egyik-másik katonámat, a küldetés végén mégis éltek és virultak, s vihettem őket a következő bevetésre...

Grafikailag azt hiszem nem kell magasztalnom a játékot: a képeink nyilván elég beszédesek. Viszont ami leírhatatlan, azok a zajhatások. Félelmetes, ahogy a géppisztolygolyók fütyülnek a fülünk mellett, vagy éppen a húsba csapódnak. A helyszínek és a tárgyak is sokkal valósabb színezetet kapnak, amikor például halljuk, hogy kotyog az olajtartály, a pályaudvar várótermében pedig diszkrét zene szól. Kiváló munka, csak gratulálni lehet hozzá.

V.Z.

Hidden & Dangerous

FEJLESZTŐ: Illusion Softworks
KIADÓ: Take 2
WEBSITE: www.take2games.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P233MMX, 32MB RAM, 3D-kártya
Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM
3D-gyorsító: D3D
Multiplayer: modem, soros, LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Átkozottul eltalált kommandós játék, remek küldetésekkel, kemény ellenfelekkel

végítélet

94%

HEAVY GEAR II

Sokszor elgondolkoztam már azon, mi abban a ráció, hogy a jövő harci gépeit kerekek vagy lánctalpak helyett lábakra helyezik – egyelőre azonban még nem sikerült rájönnöm. Mindenesetre nem volt hülye ember, aki az ötletet kitalálta, hiszen a különféle "lépegetők" már jó ideje nagy népszerűségnek örvendenek, úgy a képregényekben, mint a szerepjátékokban és a videojátékokban. A PC-sek számára az idei nyár igazán bőséges termést hozott e témában, hiszen a várva várt Mechwarrior 3 mellett megérkezett a Heavy Gear 2 is. És ami nagy örömünkre szolgálhat: mindkét cím hozta a tőle várható színvonalat. Sőt, a Heavy Gear 2 úgy érzem felül is múlta önmagát. Hiszen a Mechwarrior 3-nak – mint a stílus nagy öregjének – úgymond kötelező volt tartania a nívóját, ám a Heavy Gear 2-től talán senki sem várt olyan drasztikus újításokat, mint amilyeneket végül felmutatott.

LOPAKODÓ GEAR?

Kezdeném talán ott, hogy a Heavy Gear 2 nem egy szokványos Mechwarrior-klón. Semmilyen szempontból nem az. Míg az előző rész a Mechwarrior 2 engine alapjaira támaszkodott, addig a folytatás egy teljesen új engine-nel készült, melyet a készítői Dark Side-ra kereszteltek. A Dark Side-dal teljesen új megvilágításba helyezték a monstrumok



Az űrséta pulykalövészet mindaddig, amíg az emberekhez hátulról közelítünk

háborúját: egyrészt grafikailag lett kimagaslóan szép a játék, másrészt – és ez még lényegesebb – a játékmenet változott meg jelentősen. De a kettőt talán nem is lehet teljesen elválasztani. A szép dimbes-dombos terep ugyanis nyilvánvalóan kihatással van a csatákra. Eddig ugyebár azt szoktuk meg, hogy a sík terepen összecsap két tábor, s megfelelő tűzerővel, illetve ügyességgel végül győzedelmeskedik valamelyik fél. A Heavy Gear 2 ezzel szemben teljesen újfajta küldetésekkel lepi meg a játékost. Az eddig főként Tomb Raider-féle játékokban rendszeresített "lopakodós" játékstílust honosították meg a műfajban. Kiemelt szerepe van a rejtőzködésnek, minek köszönhetően a készítők már nem is törekedtek annyira a gigantikus méretekre: a legnagyobb gear "csak" alig több, mint 5 méter magas. A gearek mozgáskészletén is változtattak. A bujkálást elősegítendő le lehet térdelni, sőt, akár kúszhatunk is a porban. A HUD-on külön rendszeresítettek egy mutatót, amely kifejezetten arról tájékoztat minket, mennyire vagyunk láthatóak. A veszélyre egy piros csík figyelmeztet, mely ha átlép egy bizonyos határt, bármelyik pillanatban kiszúrhatnak minket. A határ pedig aszerint váltakozik, hogy éppen milyen testhelyzetben vagyunk, vagy hogy be van-e kapcsolva az aktív radar. Némelyik küldetés azonnal kudarcra van ítélve, amint észrevesznek minket, mint amikor mondjuk egy börtön védelmi rendszerét kell egy távoli pontról kikémlelnünk. Noha a csaták továbbra is roppant hevesek tudnak lenni, az egyes összecsapások között szépen adagolva vannak az efféle "hatásszünetek", melyeknél lehetőleg nyugton kell maradnunk. Szövetséges egységeket kell bevárni, avagy egy ellenséges őrjáratot kell távolról követni, stb.

A BIRODALOM VISSZAVÁG

Igen dicséretes, hogy az alkotók a történet lényegesebb eseményeinek bemutatásához pre-renderelt "mozikat" készítettek. A történet természetesen ezúttal is a játék alapjául szolgáló Dream Pod 9 licenc alapján van felépítve. (A Heavy Gear ugyanis egy hagyományos RPG-univerzumon alapszik.) A távoli jövőben, a 62. században járunk, az emberiség által kolonizált Terra Nova nevű planétán. A Terra Nova örökre beírta a nevét a történelembe: a bolygó lakói egyesítették erőiket, s sikerült kivívniuk a függetlenségüket. Sikeresen verték vissza a Földről irányított inváziót. Legutóbb ugyebár ebben a véres háborúban vehettünk részt, méghozzá a két lábon járó gearek csatáiban, melyeket eredetileg ugyan az építőiparba terveztek, de a harcmezőkön is kiválóan megállták a helyüket. A Föld erői végül is meghátráltak, s a Caprice bolygó vonaláig vonultak vissza – erről szólt az első epizód. Az első háború óta már elég sok év telt el, és a hajdani szövetség széthullott – észak és dél persze ismét egymás torkának esett. A marakodást azonban egy nap váratlan esemény szakítja félbe: egy teljes város tűnik el Terra Nova térképéről. Peace River, benne az egyik legnagyobb fegyvergyárral egy szempillantás alatt megsemmisül. Az anyagtalanító berendezés félelmetes pusztítást végez, a földiek esélyt sem adnak a városnak. A tragikus esemény ismét együttműködésre kényszeríti a bolygó két érdekcsoportját. A szövetségesek gearjeinek parancsnokaként a következő feladatot kapjuk: mindenáron meg kell találnunk az anyagtalanító berendezést, amihez ha kell, még a Caprice-re is el kell utaznunk.


Egyelőre nyugalmas csatamező, madártávlatból – egyben taktikai térkép

ÚJ ENGINE, ÚJ LEHETŐSÉGEK

Az utazást a remekbeszabott új engine tette lehetővé, mellyel látványosabbnál látványosabb helyeken barangolhatunk. Mocsárban gázolhatunk, miközben zuhog az eső, hóesésben eredhetünk az ellenség nyomába, a Caprice-on pedig eleinte sivatagos környezet fogad minket. Egyes küldetéseknél még űrsétára is vállalkoznunk kell: gearünkkel az űrben lebegő objektum külsejére tapadhatunk, avagy elrugaszkodva onnan a rakétahajtással mozoghatunk a súlytalanságban. Szóval tény, hogy ilyen komplex tudású "lépegetővel" még nem nagyon találkozhattunk. A Heavy Gear 2 sokkal inkább szimuláció, mintsem egy shoot'em up. Külön forgathatjuk a törzset, miközben folyamatosan tarthatjuk az útirányt, menet közben oldalazhatunk, s az űrben még foroghatunk is. Plusz mozgás még a "görkorizás": a kibocsátható kerekekkel jóval gyorsabban közlekedhetünk – persze a korcsolyázás közben kevésbé lehet hirtelen manővereket végrehajtani. S ha még nem zavarodnánk bele eléggé a gombok keresésébe, még a ránk bízott társainkkal is foglalkozhatunk. Parancsokat adhatunk ki simán a terepen jelölve ki célpontokat, vagy – ami merőben új – behívhatunk egy úgynevezett taktikai térképet is. A taktikai térkép nem más, mint a terep műholdas nézete, melynek segítségével egészen távoli célpontokat is egyszerre ostromolhatunk meg – a Heavy Gear 2 ezzel már csaknem a Battlezone babérjaira pályázik. Mielőtt azonban elriasztanám a türelmetlenebb mech-rajongókat, azt azért hozzá kell tennem: a gondosan kitervelt stratégia nem létszükséglet, csak ajánlott. Az embereink az utasításaink nélkül is gondolkodnak, azaz ha megtámadnak minket, nem kell külön figyelmeztetni mindenkit a veszélyre. Amennyiben hevesebb vérmérsékletű pilótákat választottunk ki, még az is megeshet, hogy mire felocsúdunk, már végeznek is a támadóinkkal.

A gearek hatékonysága persze nem csak a pilótától függ, hanem a fegyverzetüktől is. Az előző részhez képest kissé leegyszerűsítették a gépek összeszerelését, ami mondjuk nem biztos, hogy mindenkinek tetszeni fog. Most nem lehet eltérő testet egy másik típusú lábbal összepasszintani, csupán a fegyverzetet és a kiegészítő egységeket



HÁT EZ REMECH!


Nembogy földönfutó lettem, de szükség esetén -csúszó is


A multiplayer diszkrét bája: az utántöltés rendszerint igen kockázatos vállalkozás, ha a környéken ólálkodik valamelyik gaz ellenfél

[illegible]hatjuk össze. Igaz, apró vacakokból aztán van [illegible] Mindenféle lőfegyvereket, lézereket, rakétákat aggathatunk a gépünkre, sőt még kézifegyvereket is (értsd: pengéket a közelharchoz, avagy gránátokat). A fegyverek mellé jönnek



Az ágyú a távcsőnek köszönhetően megvan, de a dombon diskuráló két fickónak talán botorság volt magamra vonni a figyelmét


Esik eső karikára, Heavy Gearek kalapjára... Az igazi poén az lenne, ha a villám beléjük is csapna. Nem belém – BELÉJÜK!

plusz olyan lehetőségek, mint vízhatlanná tenni a gépet, avagy ellátni anti-gravitációs felszereléssel – az ilyen dolgokat persze a várható terepviszonyokhoz kell igazítani. Érdekesség, hogy nem csak fejleszteni lehet az egyes alkatrészeken, de ha valamire nem tartunk igényt, gyengíthetünk is egyes vonatkozásokban, például gyengébb páncélzatot szerelhetünk fel. Hogy ez ugyan mire is jó? Hát arra, hogy valami hasznosabbnak legyen hely. A program minden küldetésnél maximalizálja a gépek harcképességét: valamennyi alkatrészhez tartozik egy harci érték, s ezek összegéből jön ki végül az ún. threat value. Külön van egy határ az egyes gearek felszereléséhez, és külön az egész csapatéhoz. Ha túl jó geareket állítunk össze, értelemszerűen kénytelenek leszünk kevesebbet kérni, mint amennyi megengedett lenne. Vannak egyébként olyan küldetések, amelyekhez egyáltalán nem kérhetünk segítséget – merthogy a csapat létszáma is korlátozva van.

Ami a gépek kiválasztása kapcsán a legkevésbé tetszett, az az, hogy a hadjárat módnál a több mint 20 küldetést egy gearrel kell végigküzdenünk. A készítők ezt azzal magyarázták, hogy "életszerűbbé" akarták tenni a történetet (amit talán el is értek), de szerintem ártott az élvezhetőségnek. Na mindegy. Szerencsére a többi módnál, így például a hálózati játékoknál kedvünkre válogathatunk. A hadjáraton kívül egyébként még három egyjátékos mód közül szelektálhatunk: "történelmi" csatákat vívhatunk meghatározott körülmények között, tréningküldetésekben gyakorolhatjuk a gép kezelését és az alapvető taktikákat, és végül azonnali akcióba foghatunk. Ez utóbbi úgy néz ki, mintha botok ellen játszanánk deathmatchet: maximum ötfős csapatok küzdenek egymással tetszőleges helyszínen.

VÉGSZÓ

A Heavy Gear 2 értékeléseként végül is egy szubjektív tapasztalatomat kell megosztanom veletek: el kell ismerni, hogy eleinte nehéz megszokni a bonyolult irányítást és a szokatlan feladatokat, de miután már nem nyúlkálunk félre a klaviatúrán, és tudjuk, hogyan kell használni a gépünk képességeit, egyre inkább élvezni kezdjük a dolgot. (A gyakorló küldetésekkel egyébként hamar bele lehet jönni az irányításba.) A megszállott mech-rajongóknak sem okoz csalódást az anyag: a játék kézikönyvében "komoly" műszaki leírásokat böngészhetünk végig, a küldetések során pedig kismillió beállítást próbálhatunk ki.

A Dark Side engine grafikailag rendkívül megnyerő teljesítményt nyújt: az életszerű domborzatot fényekkel borítják be az elsuhanó rakéták, s a gearek árnyéka is olyan, amilyennek lennie kell. Csúcs az animáció is. A durvább találatoktól megesik, hogy a gearek feldőlnek, ám nem jönnek zavarba: magától értetődő mozdulatokkal tápászkodnak fel, sőt, közben még tüzelni sem felejtenek el!

Egyedül a hangok azok, amik kicsit szegényesek. Nagyon király, hogy van 3D surround, de hát ahhoz az egy-két puffanáshoz, durranáshoz nincs rá túlzottan nagy szükség. A rádióadások viszont igencsak segítenek beleélni magunkat a csatákba (a nem várt fejleményekről is mindig rádión értesülhetünk).

Ha rangsorolni kell az összetevőket, kétségtelenül a küldetések felépítése vívja ki leginkább az elismerést. A részfeladatok megoldása nem feltétlenül kötelező, noha annál nehezebb lesz a dolgunk, minél inkább eltérünk a javasolt menetrendtől. Például az egyik alkalommal egy ellenséges menetoszlopot követve simán bejuthatunk egy bázisra, míg a konvojt elpusztítva erőszakkal kell betörnünk, amivel persze felhívjuk magunkra a figyelmet.

Hogy hol marad a negatívumok felsorolása? Nos, itt következik, habár ezek nem is annyira a játék hibái. Arról van szó ugyanis, hogy a programot három gépen próbáltam ki, és három gépen volt gondom az installálással. Két ízben képtelen voltam használni a billentyűzetet: akárhogy is definiáltam át az irányítást, a numerikus billentyűzetet és még néhány egyéb billentyűt egyszerűen nem érzékelte a játék. Köztük a control billentyűt sem, melynek révén a kettős funkciójú gombok is használhatatlanná váltak. Szerény véleményem szerint a hiba a magyar nyelvű Windowsnál keresendő, szóval akik ilyennel rendelkeznek, azok számíthatnak rá, hogy alaposan át kell variálniuk a billentyűzetkiosztást. (Ez pedig azért eléggé kellemetlen, mert maga a gép mozgatása kifejezetten a numerikus billentyűzetre van optimalizálva.) De amint említettem, három gépen próbálkoztam. Harmadjára egy angol Windowson simán ment a játék, bár ott meg a fájlok bemásolása ment eléggé akadozva. A minimum gépkövetelménynél ugyan meg volt említve, hogy a játék esetleg néha lassan tölt. Meg az is, hogy ez csak bizonyos '93 előtt gyártott drive-oknál fordul elő. A gépem még nincs 10 hónapos sem, de majd' fél óráig tartott az installálás. Persze full installnál csak egyszer kell túlélni az ügyet, szóval vegyük úgy, hogy ez nem hiba.

V.Z.

Heavy Gear II

FEJLESZTŐ: Target Games

KIADÓ: Activision

WEBSITE: www.activision.com

MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 64MB RAM, 3D-kártya
Ajánlott: P-II 300, 128MB RAM
3D-gyorsító: 3Dfx, D3D
Multiplayer: LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■■□
Játszhatóság	■■■■■■■■■□
Szavatosság	■■■■■■■■■□
Zenebona	■■■■■■■□□□

Summa summarum

A lépegető monstrumok a régiek, minden egyéb – főként a harcmodor – vadonatúj

végítélet

91%

AZ ORSZÁG LEGJOBB ÁRFEKVÉSŰ KONFIGURÁCIÓJA: AZ ÚJ ACOMP BASE!

Internet előfizetés azonnal!



Az **ACOMP Zenith**-tel kialakítottunk egy tökéletes Intel® Pentium III konfigurációt, mely a számítástechnika jelenleg elérhető legnagyobb teljesítményét nyújtja. Minden, amit Ön csak elképzelhet belekerült a gépbe egy szenzációs árfekvés mellett. A világ egyetlen hardver DVD támogatású S-Video és kompozit videó kimenetes 16MB-os VGA kártyája az ATI Fury, a legújabb technikát képviselő DVD meghajtó, a hangkártyák csúcsa a SoundBlaster Live!, minden feladatra elegendő gyors elérésű 128MB memória, és nem utolsó sorban az ABIT legújabb alaplapja, mely már a szuper gyors Ultra DMA 66-os merevlemezeket is kezeli; a BE6. Az adatok mozgatását a 120MB-os kapacitású a: drive segítségével könnyedén elvégezheti. A gép átvételekor már minden készen áll az azonnali munkára. Telepített magyar Windows 98, beállított DataNet Internetes előfizetés, regisztrált e-mail cím. Külön ajándékként válasszon egyet a legújabb DVD filmek közül és csodálja meg a hibátlan DVD kép és hangminőséget. A gép a kedvezőbb vételár érdekében Celeron processzorral is megvásárolható.

Az **ACOMP Xplorer** egy optimálisan kialakított munkagép. Gyors 64MB memóriája és 8.4GB merevlemez kapacitása elengedhetetlen a játék- és felhasználói programok futtatásához. Kiváló Direct 3D teljesítményű Creative Riva TNT 16MB-os videókártyája, éles és kifogástalan képet biztosít minden alkalmazásban. A gépet DVD meghajtóval szereljük, hogy Ön hazavihesse otthonába a mozi varázsát. Kérje akár Celeron akár Pentium® III processzorral és meglátja, hogy maximálisan elégedett lesz a sebességével. A gép alapját az ABIT díjnyertes alaplapja: a BX6 Rev2 képezi.

Az **ACOMP Base** egy döbbenetesen kedvező árfekvésű, mindennel felszerelt konfigurációnk. A gépet Intel® Celeron processzorral ajánljuk, 366 vagy 400MHz-es változatban. A beépített díjnyertes Toshiba CD-ROM, az 56Kbps fax modem és a hálózati kártya egy komplett rendszert alkot. A gép 6.4GB-os merevlemeze elegendő kapacitású bármely program számára. Ezzel a géppel azonnal elérheti az Internetet vagy faxot küldhet és fogadhat, de akár egy többgépes hálózat része is lehet!

Természetesen mindhárom gépünk „Year 2000" kompatibilis!

ACOMP Zenith

Intel® Pentium® III processzorral

- ABIT BE6 alaplap, Ultra DMA66, Intel® BX chipset, 153MHz
- 128MB SDRAM 100MHz
- 12.9GB EIDE Ultra DMA HDD
- PANASONIC vagy SONY 5x / 32MAX DVD
- LS-120 PANASONIC a: drive
- Intel® Pentium® III processzor
- ATI Fury TV-OUT videókártya 16MB RAM
- SoundBlaster Live! value hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet
- Windows®98 telepítve
- 3 hónap internet előfizetés (Datanet Surf)
- Ajándék DVD film

Celeron 400MHz	Nettó ár: 219.900 Ft
Pentium III 450MHz	Nettó ár: 244.900 Ft
Pentium III 500MHz	Nettó ár: 259.900 Ft

ACOMP Xplorer

Intel® processzorral

- ABIT BX6 Rev. 2 alaplap, Intel® BX chipset, 153MHz
- 64MB SDRAM 100 MHz
- 8.4GB EIDE Ultra DMA HDD
- PANASONIC vagy SONY 5x / 32MAX DVD
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Intel® Celeron® / Pentium® III processzor
- Creative Riva TNT videókártya 16MB RAM
- SoundBlaster 64 PCI hangkártya
- 80W aktív hangfalak
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Celeron 400MHz	Nettó ár: 134.900 Ft
Pentium III 450MHz	Nettó ár: 159.900 Ft

ACOMP Base

Intel® Celeron processzorral

- 32MB SDRAM 100 MHz
- 6.4GB EIDE Ultra DMA HDD
- 36MAX TOSHIBA CD-ROM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Intel® Celeron processzor
- On-Board videókártya max. 8MB RAM
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- Ethernet hálózati kártya 10/100Mbit
- Fax modem 56kbps V90
- 80W aktív hangfalak
- AT minitorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Celeron 366MHz	Nettó ár: 89.900 Ft
Celeron 400MHz	Nettó ár: 94.900 Ft









Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST:	1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.	Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
ACOMP BUDA:	1125 Budapest, Királyhágó utca 2.	Tel./Fax: 356-6790, 212-8963
PÓLUS CENTER:	1152 Budapest, Szentmihályi út 131.	Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP Számítástechnikai Kft.


TOCA
WTC
TM
WORLD TOURING CARS


O2EG12

COMMAND & CONQUER®
TIBERIAN SUN™



ELECTRONIC ARTS™


Alfa Romeo
MAGNETI MARELLI
O·Z
MICHELIN

Unreal MISSION PACK 1 RETURN TO NA PALI

FOLYTASSA, UNREAL!

Az Unreal hősének sorsa nem sokáig szakadt el a kedves Na Pali bolygótól – alig hagyja el a bolygó légterét kis űrhajója, megjelenik egy nagy sötét űrkomp, és beszippantja a rakterébe. Az utas azonosítási procedúrája után hamar kisütik, hogy pont egy ilyen emberre van szükség a bolygón kényszerleszállást végrehajtott Prometheus hajó felkutatásához (az Unrealben arról szöktünk meg, mint rabok), ahol nélkülözhetetlen titkos katonai tervek leledzenek – úgyhogy ölünkbe hullott a szerencsemalac. A hír hallatán virtuális hősünket lehet, hogy kiverte a víz, de a hús-vér játékosok valószínű ezt másképp élik meg: lehet tisztítani az egereket a nyaralás után, s bevetni magunkat a virtuális magányba – amit sikerül elfeledtetnie a gonosz Skaarj és egyéb harcosoknak.

Egyszóval rövid és sablonos huszárvágással kerülünk vissza a bolygóra, ami továbbra is hemzseg az agresszív elemektől. Teljes amnesztiát ígér a hajó parancsnoka, ha sikerrel teljesítjük feladatunkat – de a dolgokat mások vezérlik a háttérből: hogy a katonai akció teljes titokban történjen, minden rizikót ki akarnak zárni – így minket is. Így veszi kezdetét egy újabb lázas rohanás, melyet megnehezít néhány régi és új ellenség – és megkönnyít néhány régi és új fegyver. A cél maradt a régi: elmenekülni a bolygóról.

VÁLTOZÁSOK ÉS VÁLTOZATLANSÁGOK

A grafika jó másfél éve csúcsnak számított, még a megátalkodott Quakerek közül is sokan


Az örök világosság fényeskedjék neked!

fejet hajtottak az Unreal grafikus motorja előtt. De ez már régen volt, másfél év alatt az FPS-ek piacán sok minden történt – így az akkori csoda grafika inkább átlagosnak számít, mint kiemelkedőnek. A játék a legtöbb grafikus felületet támogatja, nem kell feltétlenül a legújabb 3D-s kártyacsodákkal rendelkeznünk, hogy élvezhessük a játékot. A motor támogatja a Direct3D-t, az OpenGL-t, a szoftveres rendelelést, külön az új S3-as kártyákhoz is készítettek drivert, mely kihasználja a textúra tömörítést, ismeri a PowerVR-rt és természetesen a Glide felületet is. A Return to Na Pali pályái nagyban különböznek egymástól, köszönhetően annak, hogy több pályakészítő dolgozott rajtuk. Némely pálya kísértetiesen hasonlít az eredeti Unreal pályákra, még új textúrákkal sem igen találkozunk, és még az ötletek, feladatok is ismerősek.

Hangok terén az Unreal nagyon el volt találva, surroundban sugározta a környezeti hangokat, a remek zenéket pedig a hangulathoz illően keverte – ez se változott sokat, de a hanghatások még dögösebbek, még dinamikusabbak lettek, s alapból kihasználja a program a 3D-s hangkártyák adottságait.


A gránátvető első osztályú ízeltlábú-elhárító (de megteszi bármi ellen is)

A fegyverarzenálban azonban látványos változás következett be, megjelent három új fegyvertípus. Kettőnek eléggé Quake szaga van – még a nevük is onnan való, Grenade launchernek és Rocket launchernek hívják őket. Előző érdekessége, hogy a másodlagos funkcióban időzített bombát lök ki, ami a tűzgomb második lenyomásakor robban. A rakétavető másodlagos funkciója is elég hasznos, ekkor egy irányítható rakétát lövünk ki, melyet az egérrel vezethetünk a célra. Az űrhajóról utánunk vágnak egy új gépfegyvert, muníciót is dobnak le mellé nagy dobozokban. A fegyverrel gyorsan lehet irtani, de nem sokban különbözik kristálylövőtől vagy a Miniguntól.

Az ellenségek javarészt az előző részből valók, három új arccal (már amennyire pl. egy póknak van arca) találkozhatunk. Vegyük először a pókot – kicsi, mozgékony és közelharcban rendkívül veszélyes, köszönhetően a maró savnak, mellyel leköpdösi az útjába állókat. A pack hunterek a lehető legaljasabb fenevadak, akikkel összefutunk – amikor meghalljuk a veszettmacska-vernyogást, azonnal kapjunk kézbe egy közelharcra alkalmas fegyvert, s kezdjünk el ugrálni. A pack huntereknek az a jó szokása, hogy csordában támadnak – úgy öten-hatan – de nem erősségük az ugrándozás, és ha folyamatosan ugrálunk, sok marástól megmenekülhetünk. A harmadik új arc a hajó űr-tengerészgyalogsága, velük akkor futunk össze, mikor megszereztük a fontos katonai dokumentációt, és értünk küldik őket, hogy eliminálják(nak). Nem elveszett arcok, jó fegyverekkel.

AZ ELMARADHATATLAN MULTIPLAYER

Természetesen multiplayer mód is van a játékban, amiben négy új moddal találkozhatunk. Már annyi modifikációt készítettek az Unrealhez, hogy lassan képtelenség megjegyezni vagy kipróbálni mindegyiket. Szerintem ez a négy új mod kicsit erőltetés, igazán nincsenek új szabályok bennük. A gravity matchben nincs gravitáció, így küzdhetünk meg egymás ellen. A Cloak matchben található egy láthatatlanná tévő szerkezet a pályán, amit mindig csak egyvalaki viselhet. Az kapja meg a szerkezetet, aki lelövi az aktuális láthatatlant. A Terran weapon matchet és a marine matchet kicsit túlzás modnak hívni – előbbiben csak a három új fegyver jut szerephez, utóbbiban az elit kommandó ellen kell felvenni harcot.

Egyszóval egetverő újítással nem szolgál a Return to Na Pali – harmincegynéhány jobbára az eredeti Unrealre emlékeztető pálya, kevés új textúrával, három új fegyver, három új szörny, feljavított hangok. Ezek a játék rövid jellemzői. Akik az Unreal mellett törtek lándzsát, azoknak mindenképp ajánlom, de átütő újdonságot senki ne várjon tőle.

Gáspár


Nem szellemkép, amit láttok, csak egy négykezű helyi pecás. Az asztalon pedig a mai zsákmány


Na, Pali, ez itt a visszatérés a nappali Na Palira

Unreal Mission Pack 1

FEJLESZTŐ: Legend
KIADÓ: GT Interactive
WEBSITE: www.unreal.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 16MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 128MB RAM
3D-gyorsító: OpenGL, Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: soros, LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■□□
Játszhatóság	■■■■■■■■■■
Szavatosság	■■■■■■■■□□
Zenebona	■■■■■■■■■■

Summa summarum

Némi nosztalgia Unreal-rajongóknak

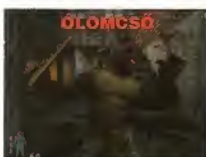
végítélet

78%

Tizennyolc éven aluliaknak nem ajánlott! A szöveg ugyebár ismerős: nap mint nap láthatjuk filmek előtt, könyvek borítóján, és – az utóbbi időkben immár számítógépes játékok dobozán is. Bizony elmúltak már azok az idők, amikor még nyugodtan oda lehetett engedni a gyereket bármilyen játékhoz: a képernyőn manapság élethű emberek járkálnak, akik – ha beléjük lövünk – élethűen véreznek és élethűen (vagy inkább halálhűen?) esnek össze. Meg is lett ennek az eredménye: egy ideje másról sem hallani, mint hogy az ifjú amerikai ámokfutókat a Doom-féle játékok teszik képzett gyilkossá. A dolog már ott tart, hogy állítólag be is perelték az említett kategória legjelentősebb forgalmazóit. Köztük az Interplayt is, egy bizonyos Redneck Rampage című örökbecsű darabért – gondolom a legtöbb olvasónk tudja miről van szó. Mindezek fényében most már csak arra leszek kíváncsi, hogy a "feketelisták" készítői vajon mit fognak szólni a Kingpinhez...

Na nem mintha kétségeim lennének felőle. Koszos betondzsungel, elvadult bandák, bérgyilkosok, strichelő szajhák, és persze töméntelen erőszak: erről szól a Kingpin. A felsoroltakhoz jön bónuszként még a helyi nyelvjárás is, melynek a jellegzetessége az a bizonyos 'F' betűvel kezdődő angol szócska, mely igen nagy rendszerességgel fordul elő minden egyes mondatban – legalább kétszer. (Kár, hogy nem szinkronizálták a játékot magyarra. Hiszen hol van a világon még olyan gyönyörűen változatos argó, mint nálunk?!) Szóval egy biztos: ez aztán tényleg egy korhatáros játék, márcsak a szövegek miatt is.


A rádiót hallgató fiúknak valami szöget ütött a fejébe. Mindjárt kihúzom



Bár nem sokkal jobb, mint puszta kézzel verekedni, de ha nincs más, megteszi ez a cső is, amit hősünk a szemét közül kotor elő. Igen rövid, ezért inkább kerüljük vele a harcot.



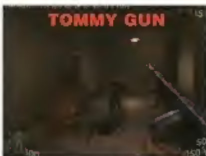
Ez a hosszabb vasrúd már verekedésre is alkalmas, azonkívül – akár az ólomcső – a ládák felnyitására és a szellőzőrácsok betörésére is használható.



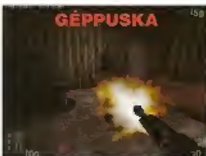
A .45-ös pisztoly nélkülözhetetlen az első szinthez. Elég nagyot üt vissza, ezért kissé pontatlan. Felszerelhető rá hangtompító, vagy magnum kiegészítő – utóbbival igen veszélyes tud lenni.



A jó öreg shotgun nem hiányozhat egyetlen vérfürdőből sem. Közelharcnál halálosan rancsol, de – mint köztudott – elég sokáig tart felhúzni, s még tovább betárazni.



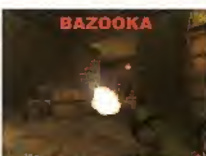
A gengszterháborúk klasszikus fegyvere, a .45-ös dobtáras Tommy gitár. Rendkívül szaporán tüzel, szabályosan hasítja az ellent – igaz, távolra nem annyira pontos.



A HMG nehézgéppuskával három golyó lőhető ki egyszerre, de azok nyílegyenesen jutnak célba. Hűtőbordával lerövidíthetjük a 1.5 másodperces "pihenőidőt" egy tár erejéig.



A gránátvetővel a tömeggel telt szobákba érdemes "szeretetcsomagokat" potyogtatni, ha barátok nincsenek abban a tömegben... A gránátok ütődésre nem robbannak.



A bazooka lángoló lövedéke becsapódáskor ezernyi repeszre robban szét. Ha pontosan célba találunk vele, nemigen akad olyan élőlény, ami túléli. Ha pontosan célba találunk...



Ha valahol lángoló emberek futkosnak, ott egy lángszóró van a közelben. Szívesen alkalmaztam kombinálva; amíg sikoltozva rohangál az áldozat, nyugodtan lődözhetünk rá.

BŰN ÉS BŰNHŐDÉS

Az egyjátékos mód indítása után mindjárt ízelítőt is kapunk az említett zsargonból. A bejelentkező képsoron egy díszes irodába nyerünk bepillantást, ahol a nagyfőnök – nem tagadva származását – "ékesszólással" érdeklődik a napi bevétel felől. A jelentett összeget meglehetősen kevésnek találja, de ami még jobban bosszantja, hogy vajon miért nem Nicki (a kisfőnök) jött el hozzá személyesen. *"Az a sz**házi jobban tenné, ha a saját kib***ott ügyeit a saját kib***ott idejéből intézné!"* – tejezi be végül velősen. Hamarosan kiderül, hogy a sürgős "magánügy" véletlenül éppen leendő hősünkkel kapcsolatos. Nicki ugyanis azzal van nagyon elfoglalva, hogy elagyabugyáltassa emberünket valami apró-cseprő ügyből kifolyólag. Miután gorillák alaposan megdolgozták hősünket, a mi osztályrészünk lesz a bosszú kivitelezése.

CSAK MINT A VALÓSÁGBAN

A játék végül is – mint minden first person shooter – tulajdonképpen folyamatos öldöklésből áll, csakhogy ezt az öldöklést olyan sajátosan "bájos" környezetben tálalták, hogy az felettébb szórakoztatóvá és élethűvé teszi az élményt. Rögtön kezdetnek nem elhanyagolható hangulati elem a zene. Aki odavan a hardcore-ért, az nyilván díjazza, hogy a betétszámokat nem kisebb híresség, mint a Cypress Hill komponálta. Ami pedig az engine-t illeti, a Xatrix a Redneckkel megkezdett hagyományt folytatva ismét saját technológiára támaszkodott, de persze egy ugyancsak továbbfejlesztett motor "hajtja" a játékot. A hátterekre eszméletlen mennyiségű textúrát húztak fel. Rengeteg tégla és betonfelületet rajzoltak az alkotók, úgyhogy egyáltalán nem érezni, hogy elemekből épül fel a grafika, maximálisan azt a benyomást keltik, hogy egy igazi nagyvárosban járunk.

A karakterek kidolgozása szerintem még a Half Life-ot is üti: hamisítatlan alvilági alakok és teljesen egyértelmű foglalkozást űző lánykák lézengenek az utcákon. A ruháikat teljesen szitává lyuggathatjuk, de a shotgunnal akár egy-egy testrészüktől külön is megszabadíthatjuk őket. A várost pedig meglepő módon nem csak agresszív karakterek népesítik be. Vannak, akik csak úgy álldogálnak, s csak akkor bántanak minket, ha a közelükben fegyvert rántunk. (Mindig el kell tennünk a pisztolytáskába a fegyvert, ha éppen nem kell.) Az ilyenekhez mindig lehet egy-egy kedves szavunk (de gorombáskodhatunk is velük), s bár a legtöbben csak valami ordenáré választ adnak, némelyik részeg alak vagy prosti hasznos tippel is szolgálhat.

A legtöbb first person shooter hibája a sivár egyjátékos mód. A Kingpin azonban nem csak multiplayerben király! Az alapelven ugyebár nem szabad nagyon változtatni: az szokásos, hogy kulcsokat kell keresni, amik aztán megnyitják a továbbvezető utat. Persze ezek a "kulcsok" különböző formákat öltenek. A Kingpinben "kulcs" lehet például egy akkumulátor is, amit aztán egy motorhoz kell elcipelni, hogy áthajthassunk egy másik városrészbe. Ha pedig mégis "sima" kulcsokról van szó, akkor azokat általában küldetések teljesítése árán kapjuk meg.



ÖRÖM VOLT ÖNNEK DOLGOZNI...

A cselekmény változatosságát, és az interaktív környezetet mi sem példázza jobban, minthogy jómagunk is bérelhetünk fel embereket, avagy beállhatunk egy bandába. Alkalmazottakat azért érdemes fogadni, hogy fedezzenek minket, de néhol az is megesik, hogy speciális feladatra kérhetünk meg valakit – mint mondjuk egy zár kinyitására. A beszélgetés és a kommunikáció roppant egyszerű módon történik. Van egy billentyű a "nem" válaszhoz, avagy az inzultáláshoz, és van egy billentyű "igent" mondani, avagy emberi módon kérdezősködni. Ha a hozzánk szegődött társainkhoz szólunk, e két billentyű jelentése a *"kövess/térj ki"* és az *"itt*

HELLDORÁDÓ



várj!" parancsokra változik, egy harmadik billentyűvel pedig ráuszíthatjuk az embereinket speciális célpontokra is.

A kereslet és a kínálat teljesen élethűen találkozik: mindenkinek megvan a maga árfolyama, függően attól, hogy milyen megbízható, és főként hogy milyen fegyverrel rendelkezik. Persze attól, hogy profi bérgyilkos valaki, még nem halhatatlan. Nem árt, ha odafigyelünk az embereinkre: hamar beadják a kulcsot, ha mostohán bánunk velük. Legyünk hát figyelmesek: amikor már ezernyi sebből véreznek, gyakran panaszkodnak: "*Főnök! Kib***ott sz**ul vagyok!*" Nos, ilyenkor kell például a "*Parkolj le!*" parancsot kiadni, ugyanis amíg pihentetjük őket, addig folyamatosan gyógyulnak. Ám nem szabad őket nagyon hátrahagyni, mert sajnos maximálisan csak két emberünk lehet, s addig nem bérelhetünk fel mást (hiába van az emberünk esetleg már két pályarésszel odébb), amíg a régiek szépen el nem hullottak. Csak azután kezdünk "tiszta lappal", hogy egy teljesen új városrészbe érkezünk, ugyanis az alkalmazottak szerződése az akció végéig tart, vagy "míg a halál el nem választ".

[illegible]ÍTSD A LÓVÉT!

A pénzszerzésre egyetlen kézenfekvő módszer akad: a rablás – de ezt szerintem már mindenki kitalálta. Akiket hidegre tettünk, azoknak már úgysincs szükségük pénzre, szóval nyugodtan kizsebelhetjük őket. (Le kell hajolni, majd a cselekvés gombbal kutakodhatunk.) Az embereink megfizetésén kívül a pénzünket két helyen költhetjük. Egyrészt a pubokba kell belépőt fizetnünk, mely helyeken általában a leglényegesebb ügymond non player karaktereket találhatjuk. (Nyilván azért pont ott, hogy még véletlenül se tudjuk elintézni őket, hiszen a bárok területén tilos fegyvert viselni.) Másrészt a fegyverboltokban is érdemes szétnézni (Pawn-O-Matic).

Ha nem találunk meg minden fegyvert a csatatereken (bár előbb-utóbb az ellenségtől mindenfélét lehet zsákmányolni), nincs gond: megvásárolhatjuk őket. Igaz, ügyesen úgy van megtervezve a játék, hogy hiába spórolunk akkurátusan, a legjobb eszközöket nem szerezhetjük be mindjárt az elején. (Ergo csak azután vehetünk meg egy dolgot, miután a játékban véletlenül otthagytuk valahol – addig a fegyverárusnál is hiánycikk lesz.) De még lényegesebb, hogy fejleszthetjük is az eszközeinket: erre ugyanis csak az árusoknál van mód. Szerezhetünk például hangtompítót a pisztolyra, vagy hűtőbordát a géppuskára, stb.



Hopp, ez tarthatatlan! Ott mintha még mozogna valaki...

Nahát, én is pont ezt akartam mondani!

AZ ÉRTÉKELÉS

Hősünk bosszúja összesen hat városrészen keresztül tart: a kerületek mindegyike külön rendelkezik mulatóval, és fegyverbolttal. Persze ahogy közeledünk a maffia fellegvárához, úgy egyre tökösebb tickók egyre brutálisabb fegyverekkel jönnek ellenünk. Néhol – főként a korábbi szinteken – szükség van lopakodásra, az ellenfél kicselezésére, ám a játék vége felé már csak a gyors reflex, és a tetemes tűzerő számít.

Nekem személy szerint nagyon bejött a Kingpin, de szokásomhoz híven azért találtam benne kifogásolni valót. Az zavart kissé, hogy vajon miért olyan egyforma fizimiskájúak gengszterek, ha már egyszer úgyis több textúrát dolgoztak ki. Alig különbözik valamiben az öltözékük, az arcvonásaik pedig még kevesebbet. Egyforma a figurák hangja is, így még a főellenségeket is nehéz felismerni. (Leginkább onnan vesszük őket észre, hogy átlagon felül szívósak.) S ami a legkellemetlenebb: a kavarodások közepette gyakran a saját embereinket vesszük célba. Ők pedig ezt egyáltalán nem díjazzák: egy-két karcolást még eltűrnek, de egy súlyosabb sérülést követően nagy morcosan ellenünk fordulnak.

A kisebb szépséghiba ellenére azonban tény, hogy a Kingpin a meglévő technikát és a már meglévő ötleteket kiaknázva maximálisan egyedi darab. A játék már-már zavarba ejtően mocskos nyelvezete és az elképesztő brutalitása egy új szintre emeli a "felnőtteknek való játék" fogalmát. Tényleg nem gyerekszemnek/fülnek való.



Mint látható, a shotgun többek között elsőrangú kúra a fejfájásra is. A kockázatok és mellékhatások tekintetében lehet érdeklődni orvosodnál, gyógyszerészednél...

Persze régi igazság: a tiltás a legnagyobb figyelemfelkeltés. Talán ezért is találták ki, hogy a Kingpint erőszakmentes verzióban is lehessen installálni. (Nem tudom mondjuk, hogy akad-e olyan ember, aki ezt igénybe is veszi, de azért lehet ilyen is.) Én végül is szerencsésnek tartom, hogy a játék cenzúrázatlanul jelenhetett meg, mert ugyebár ahhoz senkinek semmi köze, hogy az otthonunkban, a saját számítógépünkkel mit művelünk. A pályákon történő "műveletekhez" a következő oldalon még találtok némi segítséget, bár nem túl stílszerűen csak egy nyomdafestéket tűrő verziót...

V.Z.

Kingpin: Life of Crime

FEJLESZTŐ: Xatrix
KIADÓ: Interplay
WEBSITE: www.urbangangsta.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P233, 64MB RAM, 3D-kártya
Ajánlott: PII300, 128MB RAM
3D-gyorsító: 3Dfx, OpenGL
Multiplayer: LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság ■■■■■■■■■■
Játszhatóság ■■■■■■■■■■
Szavatosság ■■■■■■■■■□
Zenebona ■■■■■■■■■□

Summa summarum

Fantasztikus atmoszférájú akciójáték – bár egy igen izmos PC és némi gyomor kell hozzá

végítélet

94%





SKIDROW

A koszos külvárosi sikátorból kiindulva hamarosan egy bandaháború közepébe csöppenünk a Csatornapatkányok és a Skorpiók között. Az első utunkba vetődő fószertől vehetünk egy pajszert 1 dollárért – amíg nincs pénzünk, marad az ólomcső. Pisztolyt a fegyverboltban kaphatunk annak fejében, ha ellopunk a "B" raktárból egy speciális rugót. A raktárba akkor lopózhatunk be, amikor az őrök felhangosítják a rádió meccsközvetítését. A "B" ajtó mögé egy szellőzőcsatornán keresztül lehet bejutni. Ha megtaláltuk az italt, a részeg koldus cserébe elárulja a raktár széfjének a kódját. A fő teendőn, hogy behatolva a Csatornapatkányok területére, távozzunk a kerületből a motorjukkal. A főhadiszállásukhoz a csatornákon keresztül jutunk. A motor garázsa előtt Lamont üvöltözik, aki bekattant, amiért kilakoltatták. Nyírjuk ki, vegyük el az óráját. Ez valójában a házlurád, aki a közeli bár klotyójában bujkál. Az óráért cserébe megkapjuk a Patkányok HQ-jának a kulcsát, s áthaladhatunk az épületen. Verjük le a kijáratról a deszkákat, s a szomszédos romos házon keresztül irány a roncstelep, ahol az egyik kocsihalmaz tetején rejtőzik a motor akkumulátora...



POISONVILLE

Poisonville-be tulajdonképpen visszatérünk: innen ebrudalták ki hősünket. Nicki riválisának, Louie-nak kell a kedvében járnunk, akit a mulatóban találhatunk. Louie tájékoztat minket, hogy Nicki emberei elloptak néhány fontos iratot tőle, és jó lenne, ha visszaszereznénk. Nicki széfjét a raktárainál találjuk. A bárban két mackós fickó bérelhető fel a pepecs melóhoz. Ha útközben beszélünk kint Yolandával, egy tízesért segít elterelni a lift őreinek figyelmét. A széfet egy elektromos rács őrzi, s ugyanott megtaláljuk az elektromos ház kulcsát is, ahol aztán áramtalaníthatunk. A megbízás teljesítéséért Louie a rendelkezésünkre bocsátja az embereit, valamint egy kulcsot Nicki vegyigyártelepéhez. A gyárban épp egy megbízhatatlan fickót fojtanak savba, viszont véletlenül nála hagynak egy kulcsot. Le kell ereszteni róla a savat, amihez be kell indítani a szivattyút. A szivattyúhoz biztosíték kell, mely célból egy szellőzőcsatornán át juthatunk a ráccsal lezárt raktárhoz. A későbbi savmedencén a keverő karokon keresztül kelhetünk át. A pálya végén Nicki egy lángszóróval vár minket, de hiába próbáljuk elintézni, végül elmenekül.



THE SHIPYARDS

A kikötőben közlekedhetünk a palánkokon, de a víz alatt is. Itt tulajdonképpen egy bizonyos Lizzy problémáját kéne megoldanunk, minek érdekében menjünk először is a helyi csehó mellékhelyiségébe, és kérjük el a kikötő kulcsát Lizzy kedvesétől, Big Willytől. A dokkban aztán láthatjuk, hogy Lizzynek igen súlyos problémája van: egy Heilman nevű bandavezér jóvoltából úgy egy fejjel alacsonyabb lett. Így persze már nem annyira tetszik a barátjának, úgyhogy szegény Big Willy nem is késlekedik a segítségünkre lenni Heilman kézre kerítésében. Heilman hajóján a bejutás a legnehezebb: a hídról egy csajszi lövöldöz: egyfolytában rohangál, s úgy kéne eltalálnunk. Miután fent végeztünk a legénységgel, oldalt nyílik az ajtó és jönne az utánpótlás, ám helyette inkább mi megyünk le. A gépház (Engine Room) ajtaját meg kell olajoznunk, csak utána nyílik. Olajoskannát egy kis raktárban találhatunk – csakúgy mint a gránátvetőt. A gépházban végül végezhetünk Heilmannal.



STEELTOWN

Steeltown egy hamisítatlan gyárváros: a Moker Művek birodalma. Itt megint egy elrablásos ügyön dolgozhatunk – ezúttal remélhetőleg több sikerrel. A mulató pultos lánya, Bambi hiányolja az öccsét: szerinte fogva tartják. A gyáron belül kohók mellett lefelé van egy lift: az vezet el végül Davidhez, aki még szerencsére él. David jól bánik a sperhaknival, úgyhogy kinyittathatjuk vele a lezárt raktárt (Keep Out felirattal), s ott magunkhoz vehetjük a HMG-t. Amikor majd távozni akarunk a gyárból, egy felhúzható kádon keresztül kell átugrálnunk, mely teli van izzó acéllal. Davidet ezalatt inkább pihentessük, s majd később vezessük körbe! David megmentéséért egy kulcs a jutalmunk (bár Bambi akkor is odaadja, ha időközben az öcsi fűbe harap), amivel a Moker irodaépületbe nyithatunk be. A továbbiakhoz egy jó tanács: amikor már nem látunk utat, nézzünk fel, hátha lerobbanthatunk egy pallót. Ha a dagi Krokert életben hagyjuk, kinyitja nekünk a széfét. Mielőtt Mokerrel megküzdenénk, nem árt megkeresni a bazookát, ugyanis ő is azzal fogad minket. Steeltownból vonaton utazunk tovább.



THE TRAINYARDS

Mielőtt beérnénk Radio City-be, a vasút hibájából kényszerű "pihenőt" kell tartanunk. A szennyvízcsatorna bejáratát a közeli tekerő elforgatásával nyithatjuk meg. A csatorna túlsó oldala azonban zárva marad, ugyanis az azt nyitó záron nincs tekerő. Menjünk akkor hát az alagúthoz, és tüntessük el a torlaszt: eresszük le a lejtőn az egyik vasúti kocsit (szintén egy tekerős mechanizmussal). Így aztán hamarosan rábukkanunk egy tekerőre, s a csatornán keresztül egy aktív vasútvonalhoz jutunk. Menjünk végig a sínek mentén, majd ugorjunk a folyóba. Így a vasutasok egyik szolgálati helyiségéhez jutunk, s a leszakadt lépcsőn felkaptatva végül elérkezünk a kapcsolóhoz, ami az alagút sorompóját tartósan felnyitja. A pályaudvaron már szokásos teendők várnak ránk: gépeket mozgatni a szükséges út kialakításához, majd egy biztosítékot kell keresnünk egy létra lenyitásához. A biztosíték ott van, ahol az irányítható kampón mászhatunk feljebb egy szinttel. A fáradságaink eredményeként végül Radio City metróállomásához jutunk.



RADIO CITY

A maffia székhelyén először is talán szövetségeseket kéne keresnünk. Az aluljáróban a Jokerek két prominens képviselője megígéri nekünk, hogy bevesznek a bandájukba, ha lőfegyver használata nélkül, csak pajszerrel felfegyverkezve agyonütjük a közeli csatornában megbúvó három csövest. A csatornába a metró szolgálati szobáján keresztül vezet az út... A felszínen, az utcákon immár nincsenek gondolkodtató feladatok: jó ideig a tűzlétrákon keresztül kell keresnünk, hogy hogyan tovább. A város központjába, ahol a Kristály Palota áll, a légi vasúton keresztül lehet eljutni. Ha a bárban veszünk egy jegyet, felmehetünk a megállóhoz, ahol ugyan nem állnak meg a szerelvények, viszont felmászhatunk az alagútba, s onnan a csatornába.
A Kristály palota első emeletén régi ismerősünk, Nicki Blanco "vendégszeretetét" élvezhetjük. Az ő kinyírása után mehetünk tovább a másik lifttel, s ha már Nickivel végeztünk, hát miért ne foglalnánk el a keresztapa, Kingpin helyét?

SZELÍD MOTOROSOK

Ha vissza kellene gondolnunk, mikor is adtak ki utoljára valamilyen Superbike szimulációt, nem kellene túl messzire visszamenni a múltba. Még fél éve sincs, hogy beszámoltunk az SBK Superbike World Championshipről, ami akkor rendkívül megnyerte a tetszésemet – és nyilván a tietekét is. A Milestone minden extrával feltuningolt játéka alaposan megörvendeztette a sportág rajongóit: nem csak hogy szép és élethű a szimuláció, de a játéknak még a mellékes szolgáltatásai is minden igényt kielégítettek. Mindezt pedig csak azért bocsátottam előre, mert a Castrol Honda Superbike 2000 tesztelésekor óhatatlanul is összehasonlítgattam a két játékot, s – mintegy feltalálva a spanyolviaszt – rájöttem: bizonyos dolgokat akkor tudunk igazán értékelni, amikor hiányoznak. Az ember ugyebár – a jót megszokva – hajlamos sok mindent természetesnek venni. Egy motorversenynél én már természetesnek veszem, hogy a motor, illetve a motoros – amennyire lehet – a valósághoz hűen viselkedik, hogy a pályán minden körülményt – beleértve az időjárást is – tetszőlegesen beállíthatok, van visszajátszás bármilyen választható nézetből, és így tovább. A Castrol Honda Superbike-tól tehát ezeket vártam el – minimum.


Bátor előzés – a rajtszámom szerint nekem már úgyis mindegy...

No, akkor nézzük, veszélybe került-e a Milestone-féle szimuláció pole pozíciója. Eleinte úgy tűnt számomra: igen. Tényleg pompázatos az a Honda, amit meg kell ülnünk. A kétkerekű gépcsoda kidolgozása teljesen profi: még a fényezés is megcsillan rajta. A pályák dettó nagyon kimunkáltak. Az a körülmény, hogy a pályák nem kizárólag a hivatalos Superbike idényből lettek összeválogatva, szemlátomást a program előnyére vált. Motorozhatunk például a Forma 1-ből jól ismert monacói pályán is. Ez a Monaco pedig nem ugyanaz a Monaco, mint amit a legutóbbi hivatalos F1 szimulációban láthattunk – a város sokkal pontosabban és részletesebben lett modellezve. Ráadásul a játékban nem is ez az egyetlen városi helyszín. Összesen 20 pálya van, köztük még egy éjszakai verseny is. Vannak az eredeti pályák (amelyek azonban nem mindig a saját neveiket viselik), és van néhány extra helyszín, melyek többnyire utcai versenyek. Mint az a címből is kitűnik, a játék a Honda licencre épült, tehát ami viszont a járgányokat illeti, csupán egy "választásunk" van: a 750 köbcentis Castrol Honda RC45, az 1997-es idény bajnoka.

NEM AZ IGAZI

A külcsín megvizsgálása után most pedig térjünk rá a belbecsre! Hát kérem a két Superbike-játék képzeletbeli versenyén ez az a pont, melytől fogva az SBK Superbike World Championship (továbbiakban csak SBK) a Castrol Honda elé vág, majd távolodva egyre kisebb ponttá zsugorodik. Bár a Castrol Honda irányításával nincsenek égbekiáltó hibák, aki már játszott az SBK-val, az hamar ráérezhet az árnyalatnyi különbségekre. Míg az SBK-ban a motor gyönyörűen siklott az aszfalton (ahogy kell), addig a Castrol Hondával olyan érzésünk lehet, mintha a versenypálya csak vetítve lenne a kerekek alá. (Ez a jelenség főként a külső nézeteknél szembetűnő.) Túlzottan gépiesek a motor reakciói, a motoros pedig kissé természetellenesen "fészkelődik" a nyeregben. Nem a megfelelő ütemben, nem a kellő gyorsasággal dönti be a motort.

Gyakran egészen furcsa dolgok történnek. Emberünk például véletlenül ráhajt a szegélykőre, mire össze-vissza töri magát, ugyanakkor frontálisan nekiütközik valamelyik palánknak, és – mintha csak egybe lenne nőve a motorral – peckesen lovagol tovább a nyeregben. Ahogy és amilyen szögben nekiütközött a falnak, úgy marad ott – szó szerint – felragadva: ugyanis ha túl közel vagyunk palánkhoz nem tudjuk elfordítani kellően a kormányt. És itt jön a képbe az egyik legröhejesebb megoldás, amit valaha egy motoros programnál láttam: rükvercbe kell tenni a váltót. Igaz, ez a rükverc annyit jelent, hogy lábbal lökjük hátrébb magunkat, de akkor is nagyon hülyén néz ki az az "R" betű a sebességek között – nem tudom, mi szükség volt rá.

No de térjünk vissza még egy kicsit az esésekre! Ha az animációra azt mondom, hogy kritikán aluli, akkor túlságosan is elnéző voltam. Az SBK-ban az egyik legjópofább dolog volt számomra, amikor a pilóta megpróbálta egyensúlyba hozni a billegő gépet. Itt viszont pont az ellenkezőjét tapasztalhatjuk: a pilóta mintha direkt vetné le magát a kritikus pillanatban. Szánalmas. Amikor meg túlságosan bedöntjük a motort, nem az történik ám, hogy csúszunk egy hatalmasat az oldalunkon. Nem, az úgy túl logikus lenne. Inkább minden ok nélkül kilövődünk a levegőbe, s néhány akrobatikus mutatvány után nem ritkán a fejünkkel csapódunk a betonba. A már-már kabaréba illő jelenetek csattanója végül az a mozzanat, amikor vissza kell sietni a motorhoz. Emberünk afféle korcsolyázó mozgással rohangál, s ha véletlenül rossz irányba kezdünk futni, diszkvalifikálnak a versenyből. Vagy az is előfordulhat, hogy sorozatosan elgázolják szerencsétlen gyalogosunkat, s így az egyre messzebb kerül a motortól. Mindez persze súlyos időveszteséget okoz – még szerencse, hogy ezt a "realisztikus" rohangálást ki lehet kapcsolni.

Az ellenfelekkel való koccanás is meglehetősen érdekes eredménnyel jár. Azzal kár is próbálkozni, hogy egy kicsit furakodva jutunk előrébb: amint hozzáérünk


A menő sportriporter kommentárja:"Kedves nézőink, azt hiszem, egy bal kanyar jön!"



Az osztott képernyős multiplayer mindig is a kedvencem volt. Különösen magam ellen

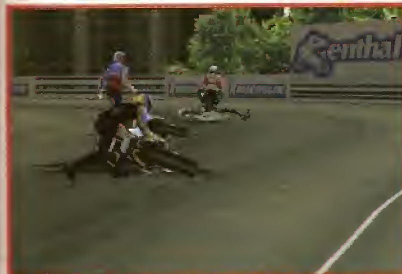
S U P

Castrol HONDA WORLD SUPERBIKE TEAM

...ERBIKE 2000

valakihez, az úgy taszít el minket magától, hogy mázlink van, ha nem a fűben vagy valamelyik palánkon kötünk ki. A fűvön keresztül lehet hajtani, csak arra kell vigyázni, nehogy gázt adjunk közben...


Kanyartechnikám oly csodálatos, hogy a fél nézőtér szeme felcsillan...


...és bár néhány gonosz ellenfél alattomos becsúszó szereléssel próbálja büszke vágtámnak elejét venni...

A BEÁLLÍTÁSI LEHETŐSÉGEK

Végül is ha jól és óvatosan versenyzünk, a fent említett hibák természetszerűleg nem fognak annyira szemet szúrni – szóval azért annyira nem rossz a játék. A balesetmentes versenyzéshez rengeteg segítséget lehet felhasználni, melyekkel szinte gyerekjáték akár egy teljes bajnokság megnyerése is. A Help-opciók között van fékezés-segítség, kormányzás-segítség, mitfárerként működő útmutató jelek, valamint guminyomok formájában felfesthető ideális nyomvonal. Ha nincs analóg irányítónk, a félautomata kormányzásra szinte mindenképpen szükség van, a fékezés-segítség pedig a kezdőknek lehet hasznos. Ez utóbbi érdekessége, hogy nem csak a kanyarok előtt fékeződik le automatikusan a gép: amennyiben letértünk az ideális nyomvonalról, még az egyenesekben sem gyorsíthatunk.

A segítségeken kívül persze állíthatunk a nehézségi fokozaton is: a realisztikusabb hatás kedvéért fokozhatjuk ellenfeleink tudását. A "realizmus" menüben ezen felül beállíthatjuk a versenyzők és a körök számát, letilthatjuk az egykerékre kapás lehetőségét, beállíthatjuk, hogy melegedjen-e a motor és használódjanak-e a gumik, szabályozhatjuk a hátsó kerék csúszását, valósághű versenyszabályokat kapcsolhatunk be, többféle sérülést engedélyezhetünk, végül bekapcsolhatjuk az időjárási tényezőt és a már említett futkosást. Találhatunk egy olyan nevű menüpontot is, hogy "lock on/off": ezzel az összes egyéni beállításunkat "lezárhatjuk", s úgy válthatunk nehézségi szintet – csak a legprofibb szinten kötelező minden. (Magyarul: igen kemény ellenfelek ellen is versenyezhetünk abszolúte nem realisztikus körülmények között.) Magán a motoron is van persze "birizgálnivaló". A Bike Setup menüben minden pályához más-más műszaki paramétereket rendszeresíthetünk úgy az első villára, mint a gumikra és az egyes sebességfokozatokra vonatkozóan. A villa dőlésszögén mondjuk nem ajánlom a változtatást: ha érzékenyebb kormányzást akarunk, csak azt érjük el, hogy nem tudjuk majd egyenesben tartani a gépet.

Ahhoz képest egyébként, hogy a világ legfejlettebb négyütemű motorjának tartják az RC45-ös Hondát, eléggé meglepődtem, hogy nem akart egyesben felmenni egy kisebb emelkedőn, csak miután kipörgettem üresben. Nem tudom, szerintem ez nem túlzottan realisztikus...

Játékmódok gyanánt a szokásosakat kapjuk: tréning, gyakorlás, különálló hétvége, 14 futamból álló bajnokság és persze network játék. Az egyes hétvégéken belül a következő a menetrend: gyakorlás, kvalifikáció, és verseny. A tréning abban különbözik a "sima" gyakorlástól, hogy ott az egyik eredeti Honda-pilótától vehetünk órákat. No persze azért nem kell valami nagy dologra gondolni: csak arról van szó, hogy előttünk halad egy "mester", aki megmutatja a fogásokat, s nekünk üldöznünk kell őt.


... khm, hát tegyük hozzá, hogy néha sikerrel...

Ja és "megbújva" a bike setup-nál még van osztott képernyős, kétjátékos mód is – ez mindenképpen pozitívumként könyvelhető el.

AZ ESÉLYTELEN BEFUTÓ

Úgy érzem, a Castrol Hondával egy hangyányit elkéstek az alkotói. Kicsit sajnálom őket, merthogy tisztességes erőfeszítéseik ellenére egyértelműen az SBK az a játék, amit a stílus rajongóinak továbbra is ajánlok. Ahhoz viszonyítva jóval kevesebbet tud ez a program – s ezzel rá is térnék a bevezetőben említett hiányérzetem kifejtésére. Ott van először is a visszajátszás. Alaposan memorizálnunk kell a látottakat, mert a "felvételt" nemhogy elmenteni nem lehet, de még újrajátszani sem. Videó-panelnek se híre, se hamva: mindössze a versenyek után nézhetjük meg még egyszer (és utoljára) a futamot, és legfeljebb a kamerákat váltogathatjuk. A prezentáción is van mit kifogásolni. Mindjárt kezdetnek nincs semmi bejelentkező intro. Aztán nincs semmi info a pályákról. Nem kérhetjük ki előre a pályák vonalát, szóval arról ne is álmodjunk, hogy esetleg tippeket kapunk az egyes kanyarokhoz – sokszor még az sincs a pályák mellé írva, hogy hol, melyik országban találhatók. Nincs továbbá változó időjárás se. Csupán akkor esik az eső egyes pályákon, ha megfelelő nehézségi szintet választunk. De talán a legelkeserítőbb a "csúcs" megnyerés. Ha végigizzadjuk a teljes idényt, a dobogó legfelső fokán mindössze egy gratuláció a jutalmunk, miután – ha van kedvünk – egy új idénybe foghatunk.

Végezetül "bónuszként" akad egynéhány esztétikai hiba is. Azt például tudtam, hogy a nap sugarai bizonyos órákban rendkívül erősek, de hogy még egy tribünön is megcsillannak?! A CD-ről betöltődő háttérzaj pedig magát a játékot zavarja meg. Amikor a track elejére ugrik a drive, a


...azért két lábon is enyém lesz az előkelő 15. hely! (már csak 2 kör...)

program pár másodpercre lefagy. Vajon miért nem lehetett akkor már hosszabb zajt felvenni? Egy szónak is száz a vége: az SBK mellett a Castrol Honda csak a futottak még kategóriában versenyezhet.

V.Z.

Castrol Honda Superbike 2000

FEJLESZTŐ: Interactive Entertainment
KIADÓ: Midas Interactive
WEBSITE: www.gamesarena.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 24MB RAM, 3D-kártya
Ajánlott: P200, 32MB RAM
3D-gyorsító: 3DFx, D3D
Multiplayer: LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■■□
Játszhatóság	■■■■■■■□□□
Szavatosság	■■■■■■□□□□
Zenebona	■■■■■■■□□□

Summa summarum

Nem rossz motoros szimuláció, de az SBK World Championship azért lekörözi

végítélet

76%

AZ ELRETTENTŐ PÉLDA

NASCAR ROAD RACING

Ez valami vicc? Komolyan mondom, azt hittem, hogy mélyen tisztelt főszerkesztőnk véletlenül rossz játékot adott tesztelésre. Képtelen voltam felfogni, hogy megjelenik 1999-ben egy autós játék, és nincs benne hardveres gyorsítás. Ráadásul mindezt az EA Sports követte el, mely cég amúgy egyáltalán nem a gyenge játékairól híres. (Igaz, a NASCAR-sorozatukkal eddig sem remekeltek.)

A NASCAR Road Racing valami elképesztően anakronisztikus jelenség. Ha a grafikát nézzük, három évvel ezelőtt jelentek meg ilyen szintű játékok. Persze nem is csoda, hogy nincs szükség gyorsítókártyára, hiszen az engine nem mai darab. Az autókon nemhogy krómozásnak vagy átlátszó üvegnek nincs nyoma, de még árnyékolást sem alkalmaztak rajtuk. S ami rosszabb: a játék szolgáltatásai és opciói még szegényesebbek – valószínűleg még három évnél is régebbre kell visszatekintenünk, hogy valami hasonlót találjunk. Nincs karrier mód, se bajnokság. Nincs két- vagy többjátékos üzemmód, s tréninget vagy időmérő futamot is hiába keresünk. Egy dolgot tehetünk csak: önálló futamot indíthatunk egy adott pályán. A főmenüben a verseny azonnali kezdésén kívül csupán kvalifikációs köröket lehet kérni – már ha nem az utolsó helyről akarunk startolni.



A játék alkotói – mint ahogy Road Racing alcím is utal rá – nyilván a rendhagyó pályákkal akartak a vásárlónak kedveskedni. A NASCAR-játékokat általában azért unja meg mindenki, mert csak unalmas körkörös (azaz ovális pályákon játszódó) futamokon lehet indulni. Ezért az alkotók úgy vélték, jobb lesz az eredeti NASCAR-pályákat kacskaringósabb, amolyan közúti helyszínekre lecserélni. Lelkesedésre azonban ettől függetlenül nincs okunk. Mert milyen pályák is ezek!? Ismét csak ócsárolni tudom a grafikát. Alig akad egy-két épület az út mentén, de ha látunk is párat, abban sincs köszönet. Valami gond van a méretarányokkal: az egyik helyen egy ablak akkora, mint két kanyarral arrébb egy egész gyárépület...

Mondanom sem kell: ilyen pályákon nem valami nagy élmény az autókat vezetni. Mondjuk ha a tájak szuperek lennének, akkor se lenne túl izgalmas a verseny. Merthogy van 26 eredeti NASCAR versenyautó – csak hát minek?! A reklámoktól és a matricáktól eltekintve minden kocsi teljesen egyforma, azaz tökmindegy, melyiket választjuk.

Ha egy jobb verdát akarunk, legfeljebb annyit tehetünk meg, hogy bütykölünk a műszaki dolgokon (a Car Setup menüpontról meglepő módon nem feledkeztek el). Ha például kevesebb körös versenyt állítottunk be, nem árt, ha csak félig töltjük fel a tankot. Vagy ha ritkábban akarunk a depóba kiállni, kérhetünk keményebb gumikat.

A játék kevés pozitív tulajdonságai közül talán a legfőbb, hogy magyar nyelvű kézikönyvvel jelent meg. Ennek segítségével többek között megtudhatjuk, hogy mit jelent az a szép magyar (vagy inkább újmagyar) szó, amit amúgy valószínűleg csak Köbüki tudna lefordítani – nevezetesen a "draftolás". Az már más lapra tartozik, hogy ezt a bizonyos draftolást (ami egy másik autó szélárnyékában való haladást hivatott jelenteni) a játékban nemigen tudjuk alkalmazni. A programozók ugyanis meglehetősen furcsán oldották meg a szélárnyékot: az ellenfeleink olyan vákuumot generálnak maguk mögött, mint egy Boeing 747-es: a draftolásnak rendszerint az a vége, hogy alaposan farba koccintjuk az előttünk haladót. Még szerencse, hogy csak ritkán van rá szükség, többnyire csak a hajránál. Merthogy az AI is igen gyenge lábakon áll. A teljes mezőnyt végigelőzgethetjük (nehézségi szintet nem állíthatunk be), s csak az élen járókkal gyűlik meg a bajunk. A győzelem végül is azon múlik, hogy ki tud bedraftolni a célegyenesbe. (Elhúzni a mezőnytől képtelenség.)

A NASCAR Road Racinggel az a legnagyobb baj, hogy nincs semmi, ami ösztönözne minket a jó eredményre. Ha nyerünk, nincs semmi jutalom – az EA Sports ezúttal még videó-bejátszásokkal sem erőltette meg magát. A program nem jegyzi meg az időket, nincs még highscore-lista sem. (A menüben a Load Game ne tévesszen meg senkit: ez csak egy idétlen lehetőség, mellyel egy-egy "lefagyasztott" futamot lehet az adott ponttól folytatni.)

Szóval jót nemigen tudok mondani. Persze ha a fejlesztésnél az olcsóság volt a fő szempont, akkor elnézést kérek a lekicsinylő szavaimért. Mert az biztos: egy régi játék "átfényezése" minden szempontból olcsó megoldás volt. A kiadónak ugyebár nem kellett "fölöslegesen" programozókat fizetnie, a felhasználónak pedig nem kell drágább hardverbe beruházni. Ha ez így folytatódik, az EA Sports-féle Nascar-szimulációkhoz még tíz év múlva is elég lesz egy P166-os...

V.Z.



Ájnye, be szép is ez a város...



Ennyit a draftolás szépségeiről (de a guminyom se rossz)





Balra látható Pixelfalva nevezetes látványossága: a Nagy Üveghegy



A győztes jól megérdemelt jutalma: egy felirat



Tartalomhoz a forma: ettől a játéktól tényleg fejre kell állni

NASCAR Road Racing
FEJLESZTŐ: Farsight Studios/EA Sports
KIADÓ: Electronic Arts
WEBSITE: www.easports.com
MEGJELENÉS: megjelent
Ketyere
Minimum: P133, 32MB RAM
Ajánlott: P166, 32MB RAM
3D-gyorsító: –
Multiplayer: –
Külcsín/belbecs
Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona
Summa summarum
Ha autóversenyzésre vágysz, NE ezt a játékot vedd meg! (Csak végszükség esetén...)
végítélet
35%

MAGYAR FOCI HELYETT

THE F.A. PREMIER LEAGUE STARS



Az EA Sports új futballszimulátort jelentet meg – bevallom, ez a hír engem éppúgy nem ért a meglepetés hírével, mint mondjuk az, hogy idén is lesz új FIFA, csak nem 00, hanem 2000 sorszámmal. Az Electronic Artsnál szinte már tendencia, hogy szép sorban felvásárolnak mindenféle sportlicencet, ami csak egy csepp érdeklődésre tarthat számot a világ bármely tájékán, aztán elkezdik ontani a játékokat belőle. Tavaly így járt az angol, a német és a spanyol első osztályú fociliga is, aminek már be is érték első gyümölcsei. Az egyszeri szegény ember gyermeke azt gondolná, hogy nyilván csak újabb bőröket akarnak az éppen aktuális FIFA-ról lenyúzni ezekkel a játékokkal. Szó se róla, a látszat ellenére az EA Sports sosem tett ilyet, de már kezd nagyon gyanús lenni ez a sok focijáték.

Jelentem: most sem vertek át senkit. Mint a neve is mutatja, az FA Premier League Stars az angol első osztályú ligába kalauzol bennünket, de merőben téved, aki azt hinné, hogy egy FIFA 99-et kap a Manchesterrel, a Liverpoollal és társaikkal.

Kezdjük azzal, hogy ez szemlátomást nem a FIFA 99 engine-je – vagy ha az, akkor igencsak feltupírozták. Különösen az érdekesebb események után szokásos közeli kameraállásoknál látható, hogy a játékosok sokkal több poligonból vannak felépítve, és a textúrák is sokkal részletesebbek. (Jó, igaz, hogy még mindig úgy néznek ki, mint ha egy Mr. Muscle-reklámból léptek volna ki, a többi focihoz képest még mindig a messze legélethűbb látványt kapjuk, ráadásul már kezdenek feltűnedezni az arcvonások is.) A másik nagyon eltalált dolog a stadionok kivitele: akik valamennyire ismerik ezeket, azok biztosan sikítozni fognak a gyönyörtől, olyan csuda jól meg lettek csinálva. Sikoltozás egyébként is lesz, bár talán itt már nem az örömtől. Nem tudom ki hogy van vele, de szerintem FIFA-t igazából billentyűzetről jó játszani, amelynek kiosztása már a 94-es kiadás óta változatlan. Most is buzgón nyomtam a már megszokott ASDZXC-t – no effekt. A kezelőbillentyűk ugyanis beljebb költöztek négy sorral, mely csodás változást tán senki nem igényelte, lévén egyrészt szokatlan, másrészt kényelmetlen. Ugyancsak elmaradtak a FIFA pontrúgásaiból ismerős nyilak, amelyből a játékosnak legalább némi halvány elképzelése lehetett róla, hogy merre száll a labda (a Ctrl és az Alt azért még most is üzemel). Ennél jóval pozitívabb változás a visszajátszásoknál található: míg a FIFA-nál a standard kameraállásokból nézhettük vissza hatalmas dugóinkat, addig most a kamera mindig a legjobb látószögből mutatja az eseményeket, akárha egy profi lassító vágná össze a Eurosporttól. (El nem tudom képzelni, hogy csinálták, de nagyon jó.) Tök poén, hogy nem változott a FIFA-játékok egyik jellemző hibája: az ellenfél kapusa néha rosszul dobja ki a labdát, amelyet egy szemfüles játékosunkkal kapásból bebombázhatunk a hálóba (jó ez nem is hiba, inkább butaság – de nekem tetszik!) Szintén nem változott a riporterek tevékenységének minősége, hacsak nem abban, hogy már nemcsak azt regélik ékes angolsággal, amit amúgy is látok a monitoron (ráadásul tökéletes időzítéssel – egyéb focinál a narrátor néha 4-5 másodpercet is lemarad), hanem már sportújságíróként is működnek: meglehetősen elképedtem, a Liverpool egyik meccsén egy szabadrúgás előtti szünetben az egyik bemondó csak úgy mellékesen benyögte, hogy a Vörös Ördögök utoljára '76-ban dupláztak (vagyis a bajnokságot és az FA kupát is megnyerték.) Utánanéztem – tényleg! Nagy taps a szerzőknek.


Aki sokat cselez, az gyorsan eltöri a lábát


A stadionok hihetetlenül jól meg vannak csinálva

Ha már a kupáknál tartunk: manapság már igazán elvárható egy focitól, hogy a barátságos és bajnoki meccseken kívül kupameccseket is játszhassunk. Úgy látszik, az angol kupák és az európai nemzetközi kupák licencét nem vette meg az EA (pontosabban: most még nem), mert ezeknek nyomuk sincs. Kupák azért akadnak bőven – csak éppen fiktívek, még nem is emlékeztetnek a valódiakra. A bajnoksággal párhuzamosan indulhatunk az Európa Kupában különféle kontinentális csapatok (német, spanyol, stb.) ellen. Ennek megnyerése után esedékes a World Club, majd a World League, amelyekben már amerikai csapatok is szerepelnek (brazilok, argentinok – bár az azért kicsit meglepő volt, amikor valamelyik döntőjében a Washingtonnal hozott össze a sors...). A hab a tortán az EA Dream, ahol egykori híres játékosokból (Beckenbauer, Cruyff, Pelé, stb.) álló válogatott ellen kell mérkőznünk. Ez tényleg nagy poén (különösen azért, mert még könnyű fokozaton is csak vért izzadva lehet leverni őket), két dolog viszont nem tetszett: a holland van Basten valóban jó kis játékos volt a maga idejében, de bal oldali éknek talán beférhetett volna helyette az EA-csapatba egy bizonyos "Miszter Puszkasz" nevű úr; másrészt pedig az álomdöntő megnyerése után a gép úgy dönt, hogy mivel megnyertünk mindent, nem is akarunk már tovább játszani – és jön a készítők listája.

Egy másik meglepő dolog a játékban, hogy egyfajta "menedzsert" is játszunk. Minden mérkőzés után csillagok formájában kapunk némi bónuszt a teljesítményünkért (a győzelemért pl. 25-öt, egy-egy gólért 10-et, de bónusz jár a fair playért, a mérkőzés legjobb játékosáért és a klasszis gólért is). Minden egyes játékosunk tíz önálló tulajdonsággal (cselezés, sebesség, lövőerő, stb.) rendelkezik, és ezek értékét 0-5 csillag jelzi bronz-ezüst-arany kategóriában. A bónuszcsillagokkal ezeket az értékeket növelhetjük. Egy bronz csillag egy bónuszba kerül, de ha már öt van, akkor a kategória ezüstre vált, és ezt növelni már több bónuszba kerül. Ha egy játékos mind a tíz tulajdonsága 5 arany csillagot számlál, akkor elérte a 100-as értéket. A csapatok mellett jelölt szám mutatja a csapat tagjainak értékéből számolt átlagot. (Viszonyításképpen: a standard Manchester 75-ös, az EA álomcsapat 92-es átlagú.) E módszernek ugyan több köze van egy szerepjátékhoz, mint a való élethez, mindenesetre igen kellemes érzés, ha egy megturbózott játékosunk a következő meccsen szinte szárnyakat kap.

Egy Liverpool-menetelés statisztikában elbeszélve

Gondolom a véleményem a fentiekből kiderült: le a kalappal az EA Sports előtt, hogy minden egyes játékával túllép saját magán. Az azonban nem világos, hogy az ugyanezt tartalmazó, de csak németül megjelenő Bundesliga Stars és a spanyol nyelvű "Spanyolito Staros" vajon miért nem fért el egy pakettben együtt (angolul) az FA-

FA Premier League

FEJLESZTŐ: EA Sports
KIADÓ: Electronic Arts
WEBSITE: www.ea.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P233, 32MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: soros, modem, LAN

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

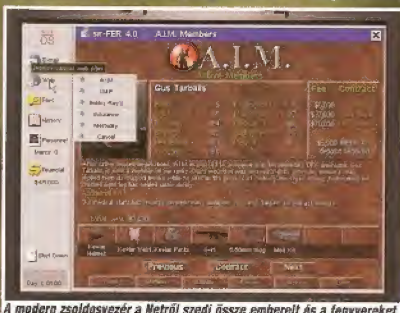
Summa summarum

Az EA Sports megint remekelt, de több bajnoksággal tán még jobb lett volna

végítélet

90%

Manapság a stratégiai játékok körében igencsak népszerűnek számítanak a kommandós témájúak: hol a második világháborúban fegyelmezzük a gonosz fritzeket, hol elit rendőrségi alakulatokkal vesszük fel a harcot a terroristák, emberrablók és egyéb kétes alakok ellen. A népszerűségen nincs mit különösebben csodálkozni, hiszen bárki szívesen képzeli magát az akciófilmek szuperhőseinek szerepébe, akik rendszerint jönnek, látnak és győznek – tekintet nélkül az anyagi károkra



A modern zsoldosvezér a Netről szedi össze emberelt és a fegyvereket

és a nyomukban maradó füstölgő romokra. A Sir-tech Jagged Alliance 2 c. játékában is valami hasonlóról lesz szó. Valami hasonlóról és mégis másról, mert ugyan a szuperhősök itt is szuperek lesznek, meg hősök is, csak nem makulátlan, fényes páncélú lovagok fogják valami eszmei vagy erkölcsi ideológia szolgálatába állítani fegyvereiket, hanem kissé gátlástalan üzletemberek. A játék hősei ugyanis zsoldosok, akik a maguk módján ugyan nagyon tisztelik a jó ügyek megszállottjait – mindazonáltal kizárólag annak a szolgálatába állnak, aki megfizeti őket.

A történet egy Arulco nevű, fiktív kis országban játszódik, ami egyébként lehetne bárhol Afrikában, Dél-Amerikában vagy akár Kelet-Timoron is. Az ilyen eldugott helyeken levő "fejlődő" országok közös sajátossága, hogy a politikai hatalom elég sűrűn cserél gazdát, és ennek újdonsült gazdái lelkesen nekilátnak ellenzékük, valamint a szkeptikus állampolgárok kiirtásának. Egy-egy ilyen hatalomváltás rendszerint hosszas polgárháborúba torkollik, amelynek alkalmasint az ENSZ békefenntartóinak (illetve ha van olaj az országban, akkor az USA csapásmérő légierejének) megjelenése szokott átmenetileg véget vetni. Átmenetileg. Enrico Chivaldori, Arulco hatalmától megfosztott egykori vezetője az átmenetinél jobban szereti a végleges megoldásokat, és ezért nem az ENSZ-hez fordul, hanem egy tapasztalt zsoldosvezért választ, hogy az egy kommandós alakulat élén hatoljon be az országba, szervezzen milíciákat az ex-államfőhöz hűséges polgárokból, és takarítsa el a trónbitorló Deirdanna királynőt és őrjöngő társulatát. A kilátások nem túl jók, ugyanis – mint az az introból kiderül – Deirdanna csapatai nemrég súlyos csapást mértek a



Nem kell mindenkit azonnal fejbe lőni: vannak szövetségeseink is

gerillák legfontosabb bázisára, Omertára, ahonnan túlélőkről nem érkeztek hírádások. Mindenesetre a prágai Petrinska Kavarna nevű vendéglátóipari egységben találkozunk megbízónkkal, aki kezdő költségeinkre átnyújt nekünk 45.000 dollárt és további sok szerencsét kíván országa visszaszerzéséhez. (Mondjuk a Sirtechnél talán le vannak maradva egy-két brossúrával, mert igen komoly Lenin-plakátok ékesítik a házfalakat, de persze kicsire nem nézünk.)



Nézd már a pimaszt: fészket rakott a fán!

A ZSOLDOSVEZÉR SZÖRFÖZIK

A korral haladó zsoldosvezér manapság persze már nem a kikötői csapszékében szedi össze rettenetes ármádiáját. Nem, felhasználja a technika újabb keletű vívmányait, és az Interneten keresztül intézi ügyes-bajos dolgait. Egy új játék után rögtön a laptopunk képernyője elé kerülünk. Az e-mailekben egy-két régebbi levélkét találunk Enricotól, továbbá egy még olvasatlant a RIS nevű polgári hírszerző szervezettől, amelynek attachmentje egy általános leírás Arulco földrajzi, gazdasági, politikai és katonai vonatkozásairól. Ezt a files-menüben rögtön át is csemegézhetjük. Ugyan eszerint a megbízónk hónapokkal ezelőtt meghalt, de ez ne zavarjon senkit, hiszen halott létére viszonylag sok pénzt fizetett nekünk az imént. A küldetések vagy az egyes szektorok elfoglalása után nem árt mindig bekukkantani elektronikus postaládánkba, ugyanis az állítólag jobblétre szenderült megbízónk folyamatos e-mailekkel lát majd el bennünket.

A Web-menüben különféle bookmarkok segítségével minden honlapot meglátogathatunk, amire csak egy zsoldosvezérnek szüksége lehet. Kezdjük rögtön az AIM (a zsoldosok nemzetközi szövetsége) site-jával, ahol a szövetség történetének és szabályzatának ismertetése



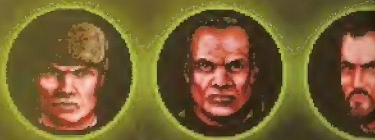
Omerta megvolna, már támadhatjuk is a repteret

mellett feltaláljuk az éppen munkanélküli zsoldosok listáját (az éppen elfoglaltaknak pedig üzenetet lehet hagyni). A listát bizonyos tulajdonságok alapján (ár, tapasztalat, stb.) alapján lehet csökkenő/növekvő sorba rendezni, a fotójukra kattintva pedig megjelenik a személyi kartotékjuk. Itt rövid életrajz és az egyéni felszerelés listája mellett a zsoldos tulajdonságait is szemügyre vételezhetjük, három csoportra vannak osztva. Az első oszlopban találjuk az egyéni adottságokat (egészség, ügyesség, erő); a második oszlop első oszlopa a tapasztalati szint; a többi pedig a speciális képzettség. Utóbbiból négy van, és egyes felszerelések használatára vonatkozik. A nevük magukért beszél: céllövés, szerelés, robbantás és elsősegély. A tulajdonságok a zsoldos tapasztalatának megfelelően folyamatosan fejlődni fognak, leszámítva a nulla értékűeket. Zsoldost bérelhetünk egy napra, egy és két hétre. A játék folyamán összesen maximum 18 emberünk lehet, de mivel kezdésnél még relatíve szegények vagyunk, egyelőre elég lesz három zsoldost a fotójára kattintva egy-egy napra felbérelnünk.

Az AIM honlapjáról linkek vezetnek egyéb fontos site-okra is. Kezdésnél Bobby Ray virtuális fegyverkereskedése még kiépítés alatt van, de hamarosan megnyitja kapuit, és itt az egyre bővülő választékból kedvünkre vásárolhatunk majd fegyvert, lőszert és egyéb speciális felszereléseket. Egy másik link a temetkezési vállalkozóé, ahol csodálatos temetéseket rendelhetünk virágesővel, hamvasztással, toronyórával-lánccal – kicsit morbid, de poén. A biztosítási brókereknél természetesen biztosítást köthetünk, ugyanis a zsoldosoknál fennáll az a szakmai ártalom, hogy alkalmasint belehalnak a munkájuk gyakorlásába. Ez nem életbiztosítás (azt kössék meg ők a fizetésükből!), hanem egyfajta kockázati: előfordulhat, hogy mondjuk egy zsoldost egy hétre bérelünk, de már az első órában a fűbe harap. Mivel a pénzt előre kifizettük neki, a zsold többi része kidobott pénz volt. Ilyen esetekben a biztosító fizeti a kárunkat. Egy másik fontos site még az IMP új szolgáltatása, a személyi profil, amely egy egyfajta mókás IQ-teszt alapján profilokat generál az egyéniségünknek legjobban megfelelő zsoldosról.

A ZSOLDOSVEZÉR HARCBA INDUL

A laptop kikapcsolása után megjelenik a stratégiai képernyő. Jobb oldalon látjuk Arulco 256 szektorra osztott térképét, bal oldalon pedig zsoldosaink listáját.



A szektorok között kedvünkre mászkálhatunk ide-oda (a legtöbbje egy-egy új küldetésnek felel meg), és harc közben is bármikor visszaléphetünk ide. Zsoldosainkat több csapatra is oszthatjuk, amelyek különböző szektorokba is mehetnek. (Első célunk az omertai gerillabázis lesz.) Miután a kívánt célpontot a zsoldosoknál kiválasztottuk, csak egyszerűen rá kell kattintanunk a jelen-

JAGGED ALLIANCE 2

ZSOLDOSOK ÖRÖME!

leg pause-ban lévő idő-gyorsításra, és máris megkezdődik az utazás. Ha menet közben ellenséges katonákkal teli szektorba botlanánk, akkor persze csata következik, amit néha lejátszathatunk a géppel is, de sokkal célszerűbb személyesen harcolni (elvégre ez a játék lényege).

A harc elején először is el kell helyeznünk zsoldosainkat a kívánt érkezési helyre, majd mindaddig korlátlanul bók-



lászhatunk velük, míg meg nem pillantja valamelyik az ellenséget. Ezentúl a játék körökre osztott, és minden egyes körben a játékosnak csak annyi parancsot (mozgás, testhelyzet változtatása, tüzelés, stb.) adhatunk, amennyire még futja a meglévő akciópontjaiból. A harcrendszer a jó öreg X-COM-okat idézi, és nemcsakhogy halálosan egyszerű, de egyben nagyszerű is. A zsoldosunk az adott feladatot képességei függvényében fog elvégezni, és a kurzor mindig olyan cselekvésre vált, ami adott esetben célszerű (vagy amilyen cselekvést a kezében levő tárgy lehetővé tesz). Hirtelen nem is tudok olyat mondani, amit ne tudnánk megtenni. Futhatnak, kúszhatnak-mászhatnak, sőt akár úszhatnak is, alkalmasint pedig járművekbe is bezökkenhetnek. Feltörhetik a zárt ajtókat (vagy akár be is rúghatják, de előtte nem árt megvizsgálni őket, mert egyesek kirobbanó hangulatban vannak), az elhullott ellenségektől felszerelést zsákmányolhatnak, elsősegélyt adhatnak maguknak vagy egy társuknak, átkutathatnak egy épületet, különböző hangnemekben beszélgethetnek valakivel, és így tovább a végtelenségig. Ja, meg harcolhatnak is. A fegyvereknek megvan a saját hatótávolságuk és a tűzvonaluk. Egy ellenséges katonát célba véve látjuk, hogy hány akciópontba fog kerülni egy lövés, további akciópontokért pedig pontosíthatjuk a célzást. Az automata fegyverekkel akár hatékonyabb sorozattüzet is lőhetünk, de persze ilyenkor gyakrabban kell majd tárat cserélni bennük. A tűzfegyvereken kívül még használhatunk kézigránátot, vagy egy szép vadásztőrrel akár közelharcba is elegyedhetünk a gaz ellennel. Miután egy-egy szektort teljesen kitakarítottunk, azt a csapat vezére azzal jelzi, hogy felpattan a földről. Ilyenkor illik szépen bekötözni a sebesülteket (legalább egy medikus képzettségű zsoldos nem árt minden csapatban), a hulláktól begyűjteni a használható tárgyakat, és a szektor valamelyik oldalán kisétálva (vagy csak simán átváltva) visszatérni a stratégiai térképhez.



Úgy látom ez az arc nem azok közé tartozik, akik más kárán tanulnak

A ZSOLDOSVEZÉR ELÉGEDETT

Igaz ugyan, hogy a Jagged Alliance 2 izometrikus ál-3D nézete, körökre osztott stílusa meglehetősen elavultnak tűnik, és mondjuk a látvány alapján sem kerül be '99 legszebb játékainak csarnokába – de attól még játéknak nagyon jó! Kiváló ötlet volt az X-COM stílusú játékmenetet ötvözni egy kis gazdasági menedzsmenttel és a változó tulajdonságok RPG-stílusával. Az meg még jobb, hogy a tulajdonképpen egyre nehezedő campaignben az egyes scenariokat egy történetbe ágyazták, így akár egy kalandjátékba is élheti magát az ember. Az omertai szektor kipucolása után például találkozunk egy Pacos nevű fiúcskával, aki ugyan nem beszélget idegenekkel, de a mamájához elkalauzol. Miután meggyőztük segítő szándékainkról (odaadjuk neki Enrico levelét), elkalauzol minket a gerillák főhadiszállására. (Közben egy bejátszásban láthatjuk Deirdanna királynőt, amint dühödten náspángolja a hírnökét, aki holmi kommandós támadásról hozott hírt.) Itt Miguelt kell újra meggyőznünk, aki idővel mellénk adja segítségül Irát (ő is zsoldos, csak neki nem kell fizetni), és már me-



A csatának vége, következhet a vidám hullarablás

hetünk is megtámadni Baessen repterét. Illetve csak mehetnénk, mert útközben a trónbitorló csapataiba botlunk az erdőben... A multiplayer hiánya elég meglepő, viszont az angol nyelvvel kevésbé barátságos viszonyban levő játékosok számára jó hír lehet, hogy a játékot a hazai forgalmazó magyar nyelvű kézikönyvvel szállítja.

CoVboy

Jagged Alliance 2

FEJLESZTŐ: Sirtech
KIADÓ: Topware
WEBSITE: www.sir-tech.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P133, 16MB RAM
Ajánlott: P200, 32MB RAM
3D-gyorsító: –
Multiplayer: –

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■□□□□
Játszhatóság	■■■■■■■■■□
Szavalosság	■■■■■■■■■□
Zenebona	■■■■■■■■□□

Summa summarum

Egy nagyszerű stratégia egy kissé ódivatú csomagolásban

végítélet

88%

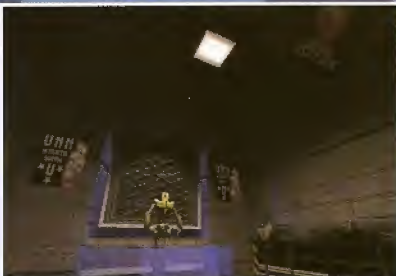
A TÖKÉLETE
SYSTEM

Jól emlékszem még, amikor úgy öt évvel ezelőtt megjelent a Looking Glass remek "szerepjátéka", a System Shock. Volt, akiben a grafika hagyott mély nyomokat – elvégre az első teljesen 3D-s játékok között jelent meg – mások a történettől olvadtak el és ragadtak a monitorra hosszú napokra. Persze ezen nem lehet csodálkozni, hisz a cyberpunk szerepjátékok kedvelőinek igen kevés jó játék jelent meg az elmúlt sok-sok évben – valamikor réges-régen a Neuromancer nyitotta meg a sort, és azóta a szerepjáték-történelem viharaiban talán csak a System Shock neve maradt fent. És most itt van a második rész, a kor hardvereit kihasználó 3D-s grafikával, vérfagyasztó hangokkal és hihetetlen atmoszférával.

42 ÉV MÚLVA

42 év telt el azóta, hogy SHODAN, a TriOptimum vállalat Citadel űrbázisának mesterséges intelligenciája rábredt arra, hogy ő akár egy virtuális Isten szerepét is betöltheti, és módszeresen elkezdte az emberi faj felszámolását. Tervét a bázison maradt utolsó túlélő, egy hacker (természetesen ez volt a játékos) húzta keresztül, aki végigküzdötte magát a parancsnoki hídig, ahol feltörte a SHODAN-t, és elpusztította a virtuális térben. Az eset hallatán több emberjogi szervezet is felkapta a fejét, követelték a nagyvállalatok működésének korlátozását, és ennek érdekében megalakították az UNN emberjogi szervezetet. A UNN-nek csak formális hatalma volt, nemigen tudott beleszólni a vállalatok működésébe. A TriOptimum vállalat 2112-ben kifejlesztette FLT hajtóművet, mellyel túlléptek a fénysebesség határán, és felszerelték Von Braun űrhajót vele. A UNN-nek persze nem tetszett, hogy ekkora ellenőrizetlen hatalom kerül a TriOp kezébe, és a Von Braun-t első útjára elkísérte a Rickenbacker romboló. Itt lépünk be mi, játékosok a történetbe, amikor kómából ébredünk a Von Braun fedélzetén, ahol valami nagyon megváltozott...

Amint a játék folyamán kiderül, a Von Braun nem csak a FTL hajtómű miatt érdekes a TriOp-nak, hanem kísérletek miatt is. A Tau Ceti 5 bolygóról származó szerves anyagot akarták górcső alá venni, de a dolog másképp sült el: az intelligenciával rendelkező baktériumok gyilkos mutánsokká változtatták azokat, aki csak kapcsolatba került az anyaggal. A fedélzetre hozott 150 csimpánz szervezetébe is bejutott valahogy a baktérium, amitől a majmok elképesztő pszionikus energiához jutottak, elkezdtek egymással kommunikálni, megjegyezték a cellák kódját és kiengedték egymást. A kísérletek így hamar kudarcba fulladtak, és a mutáns emberek és majmok kiirtották a hajó legénységét.


Itt mégy nyugi van: a droidok nem rontanak ránk, sőt, az egyik makarénát táncol az ablak mögött (a szomszéd teremben)


Egyszer lent, egyszer fent – most épp az utóbbi előnyeit élvezem

HANGOK, KÉP, HANGULAT

Úgyhogy mindenki készüljön fel egy kihalt űrhajóra, ahol a számítógépek csipogását olykor megtöri egy-egy artikulálatlan hang, melynek gazdája csavarkulcsot vagy shotgunt lóbálva botorkál felénk, ha épp nem mutáns csimpánzok vinnyogása fagyasztja meg ereinkben a vért. Ez a vérfagyasztósdi nem vicc, a játék hangjaitól olykor kivert a víz, az első alkalmakkor amikor meghallottam a távolban egy majom hangját, sokszorosára ment fel a pulzusom. (Talán ennek köszönhető, hogy az első System Shock 2 utáni éjszakán majmokkal és kihalt folyosókkal álmodtam.) A játék használja az SBLive EAX támogatását, úgyhogy a helyszínnek megfelelő hangok fogadnak mindenhol, ha négy hangszórónk van, akkor teljes 3D-ben.

A hangokhoz méltó grafikával találkozunk a játékban, a Looking Glass a Thiefben használt motort használta fel, mely tökéletesen bevált. A helyszínek kellően részletesek, szinte minden falfelületen villódzik valamilyen monitor, dobozok, asztalok, berobbant falak és rengeteg hasonló látványosság teszi változatossá a játékot. A grafika – és egy ici-picit az egész játék is – kicsit a Half Life hangulatát sugallja, ami persze dicsérő jelző ebben a műfajban. A modellek azonban nem méltóak a környezethez: elég kevés poligonból vannak összerakva az ellenfelek.

EREDETI KARAKTERGENERÁLÁS

A játék indulásakor nem rögtön a Von Braunra kerülünk, hanem kialakíthatjuk múltunkat (nevezzük karaktergenerálásnak), és megtanulhatjuk a játék irányítását. Nagyon hasznos végigjárni a játék által felkínált tréning pályákat, ahol megtanuljuk használni a pszionikus képességeinket, megtanulunk hackelni és harcolni. A karaktergenerálás egész interaktív a játékban: ki kell választani, hogy melyik "kaszthoz" tartozunk. A Marinesek erőssége a fegyverhasználat, minden fegyver használható velük. Hátrányuk, hogy a veszélyes helyzetekből, csapdákból nem tudnak ésszel, csak tűzerővel kikerülni, aminek sokszor isszák meg a levét. A Navy kaszt erőssége a feltörés, ők remek hackerek – a csapdákat, biztonsági rendszereket pillanat alatt szétverik. Ügyesen osonnak, de ha észreveszik őket, komoly bajba kerülhetnek, ha gyengék és nincs jó fegyverük. Special OPS/OSA a legérdekesebb csoport, ők a pszionikusok: pszi-energiájukkal támadnak, gyógyítják magukat, megbénítják a biztonsági rendszert, pajzsot vonnak maguk köré, és még sorolhatnám. Aki a klasszikus szerepjátékokban a varázslókat vagy papokat szereti, annak be fog jönni ez az osztály. Ha kiválasztottuk, hova kerülünk, következnek a gyakorló küldetések, szám szerint három, melyekben más-más tulajdonságunkat növelhetjük. Ha ezzel is megvagyunk, akkor kezdődik a játék.

FEGYVEREK, FEGYVEREK

A Half Life-hoz és a többi klasszikus FPS-hez szokott játékosok biztos leizzadnak, mire hozzászoknak a System Shock stílusához, mivel itt nem az a jellemző, hogy roggyásig vagyunk fegyverekkel és tölténytáskánk dugig van tömve. Új fegyverekhez csak ünnepi alkalmakkor jutunk, a játék elején csak egy csavarkulcsunk van, némi szerencsével hozzájuthatunk pisztolyhoz és shotgunhoz. A fegyverek használatához azonban szakértelemre (nem egy fegyvernél megfelelő testi tulajdonságokra is) szükség van, így jól meg kell gondolnunk, mely fegyvereket tartjuk magunknál, és mely tulajdonságainkat fejlesztjük. A harcokra érdemes odafigyelni, a lőszerünk rendszerint kevés, az újratöltés sok ideig tart, a fegyver pedig hamar kopik. Sokkal jobban járunk, ha kiválasztjuk a megfelelő lőszertípust (sok fegyverhez van normál, személyelleni és fémfelület-elleni lőszer), és egy-két célzott lövéssel terítjük le az ellent. Lövéseink pontosságát tovább javítja, ha magasabb a szakértelmünk az adott fegyvertípushoz, valamint az is előnyt jelent, ha megvizsgáljuk a tetemek szerveit, ugyanis ebből rájövünk, hogy hova érdemes lőni, s ez az



Na, erre nincs idő! Harc közben kinyitni a tárgylistát gyakorlatilag egyenlő az öngyilkossággal

ismeret 25%-al javítja a célzásunkat. A fegyverek nagyon gyorsan kopnak, de ez nem azt jelenti, hogy el kell őket hajigálni – megfelelő javító és karbantartó tulajdonság esetén kijavíthatjuk


A XXII. század művészete. A képen a festményt és alkotóját együtt láthatjuk

S RENDSZERHIBA
SHOCK 2

fegyvereinket, sőt, ha buheráló képességünk is van, akkor apróbb módosításokat végezhetünk rajtuk. Ez megnöveli a fegyver tűzerejét, a tár méretét, vagy például gyorsabban cserélhető a tár. Az arzenál igen széles, megtalálhatóak benne a klasszikus fegyverek, mint például pisztoly, shotgun, géppisztoly, gránátvető, és rengeteg fegyver-különlegesség. Van a Csillagok Háborújába illő lézer pisztoly és lézerkard, nukleáris ágyú és mező-generátor, mely láthatatlan falat emel üldözőink elött. Kicsit deja vu-érzésem volt, amikor megláttam az idegen bolygóról származó féreg fegyvereket: ilyen bio-hibrid cuccokkal a Half-Life-ban találkoztunk utoljára.

FEJLŐDÉS

A játék négy kategóriába sorolja képességeinket: fizikai, technikai, fegyveres és pszionikus csoportokba. A játékmenet nagyon kiegyensúlyozott, szóval észnél kell lenni mely tulajdonságainkat fejlesztjük. Nagyobb erővel közelharcban nagyobbat sebzünk, és több cuccot bírunk magunkkal vinni. Az életerőnk száma állóképességünk függvénye, a kibernetikus képesség a hackelés, javítás, karbantartás esélyeit javítja.

Ugyanígy nehéz eldönteni, hogy a hack-elés, karbantartás, javítás, buherálás vagy a kutatás szakértelem fog a játék előrehaladtával nagyobb előnyt biztosítani. Jómagam hosszú perceket időztem a konzolok előtt, hogy eldöntsem, mire költöm a cyber moduljaimat, de általában nem bántam meg a választást, s minden választott tulajdonságot ki tudtam aknázni a játékban. Apropó, fejlődés! Az űrhajó különböző részein vannak konzolok melyekkel a fizikai, technikai, fegyveres és pszionikus képességeinket javíthatjuk. Ezeknek a használata cyber modulokba kerül, amiket egy-egy részküldetés befejeztével kapunk, vagy elrejtve találunk. Van egy ötödik féle konzol is, ahol oprendszer kiegészítéseket tölthetünk fel az agyunkba, például javíthatjuk agyunk célzóközpontját, növelhetjük ellenállásunkat a sugárzás és savak ellen, gyorsíthatjuk lépteinket, néhány ponttal javíthatjuk életerőnket. Összesen négy OS upgrade lehetőségünk van, úgyhogy érdemes jól végiggondolni, mihez ért karakterünk, mik a céljaink vele, és ehhez milyen OS-t válasszunk. Az OS-eken kívül egyéb szoftvercsomagokat is találunk, melyekkel hackelési, buheráló, karbantartói képességünkön javíthatunk.

HACK, PSZI ÉS EGYÉB NYALÁNKSÁGOK

A hackelést – legalábbis a játékban – nem kell valami bonyolult folyamatként elképzelni, főleg a kibernetikus tulajdonságunkon, hackelési képességünkön múlik a siker. Amikor egy biztonsági konzolhoz vagy ládához nyúlunk, előtűnik egy kis panel négyzetekkel, melyek közül néhány piros szegélyű. A pirosak piszkálásának sikere képzettségünkön múlik: ha nem dobjuk meg a százalékunkat, akkor a láda felrobban, a biztonsági rendszer aktiválódik, stb. A készítők minden apróságra gondoltak: a játékban pl. megtalálható egy aknakereső és egy mászkálós játék, amiket hatos szintű hackelési képességgel feltörhetünk.

A pszi képesség használata nagyon hasonlít a varázsláshoz – varázspálca helyett egy pszi-kisütő bottal rohangálunk, s "varázslatokat" pedig az imént említett konzolokból vehetjük. Összesen 35 féle "varázs" közül válogathatunk, de egy új szint elsajátítása borzasztóan sok cyber modulba kerül, úgyhogy jól gondoljuk meg, mit fejlesztünk magunkon. A cyber modulokon kívül van még egy fizetőeszköz, a nantines. Ezekből akkor fogy, ha egy kiszolgálógépnél vásárolunk (lőszert, italt, ételt), vagy ha valamit javítunk, karbantartunk, sőt még hack-elésnél is fogy. Szerencsére ebből több van, mint a cyber modulokból. A játékban rengeteg tárgy fordul elő, ezek megismerése a játék igazi élvezete. Remek inplantátumokat lehet például találni, melyekkel ideiglenesen javíthatjuk képességeinket.


Többször körülnéztem, de nem találom a fejhez való testet


Shotgun dörren, hüvely röppen, a gonosz mutáns pedig padlót fog


Így kezdődnek az inváziók – befog a biztonsági kamera, és riadót fúj


Egyelőre csönd honol, de a falakat elborító féregmasszák semmi jóval sem kecsegtetnek

Akik szeretik a RPG-ket, azon belül is a cyber beütésűeket, azokra emlékezetes napok várnak. A mutánsoktól és hulláktól hemzsegő űrhajóban kicsit magányosan érzi magát az ember (nem úgy, mint a Half-Life-ban), de a folyamatosan érkező hagos e-mail üzenetek, a hajón található logfile-ok valamennyire feledtetik magányunkat. A játék hangulata összességében kiváló, grafika, hangok – minden a helyén van. Aki szerette az első részt, annak nem okoz csalódást!

Gáspár

System Shock 2

FEJLESZTŐ: Looking Glass
KIADÓ: Electronic Arts
WEBSITE: www.ea.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P200, 32MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM
3D-gyorsító: D3D
Multiplayer: soros, LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Cyberpunkoknak kötelező tananyag. Quakereknek érdekes új tapasztalat

végítélet

92%

PLATFORMA-1 A DZSUNG

Ha ez most egy hangos újság lenne, akkor stílszerűen egy jellegzetes üvöltéssel kezdeném a mondandómat. Elég egyetlen artikulálatlan (vagy legalábbis annak tűnő) hang, s máris mindenki tudja, hogy Tarzan, az őserdő fia megérkezett. Az ősrégi hős, aki az utóbbi időkben már csak egy mentolos cukorka reklámjában bukkant fel, ismét reflektorfénybe került. Persze immár nem a Johnny Weissmüller féle "fekete-fehér" Tarzanról van szó: a jól ismert figurát a



Lenge szellő lengedez. Papagáj keresi mamagáját. Tarzan tarzanozik.

Disney választotta a legújabb szuperprodukciójához.

TARZAN À LA PANDEMONIUM

Noha a mozi-bemutató még egy kicsit



Ifjú dzsungelfi abszolút nem keresi molett elefánthölgyek társaságát. Jelige: Pucolás!

odébb van, az előzetesek alapján abban már most biztosak lehetünk, hogy a cég jó szokásához híven ismét a legfejlettebb animációs technikákat használták. A Disney másik jó szokása, hogy minden filmjéből valamilyen játékadaptáció is születik, s ezek a játékok majdhogynem vetekszenek a filmmel – már ami az adott hardver-keretek között a látványosságukat illeti. Az Aladdin, az Oroszlánkirály és a Herkules után tehát megint egy színvonalas platformjátékot üdvözölhetünk.

A Disney-nél úgy tűnik, nem tudnak elszakadni a hagyományos "fuss és ugrálj" műfajtól, ámde mentségükre legyen mondva, hogy a jól bevált sémát mindig a lehető legszebb köntösbe öltöztetik. Tarzan kalandjai gyönyörű, a kor követelményeinek megfelelő háromdimenziós környezetben elevenednek meg, s történik mindez úgy, hogy a hátterek maximálisan a film színvilágát tükrözik. Mintha csak benne mászkálnánk a filmben. Bár látszólag térben barangolhatunk, tulajdonképpen rögzítve vannak az útvonalak, azaz a játékmenet megmaradt egy síkban. Az öregebb játékosok valószínűleg már asszociáltak is: a Pandemoniumban láthattunk hasonló megoldást. Fuss folyamatosan jobbra, ugráld át az akadályokat, gyűjtsd a bónuszokat, s érd el a célt: ennyi a lényeg. A játék egyszerű, ami viszont nem hiba, hiszen gyerekeknek készült.

WALT DISNEY PICTURES PRESENTS

TARZAN

TARZAN ESZKÖZTÁRA

A film eseményei rajzfilmbetétekkel összekötve 13 pályává lettek átformálva. Tarzan irányítását először gyermekkorában vehetjük át, majd átélhetjük néhány ifjúkori kalandját, míg végül találkozik majdani kedvesével, Jane-nel, illetve összetűzésbe kerül a gonosz Claytonnal és vadorzóival.

A dzsungelben való közlekedésre igen bő repertoárból válogathatunk. Megkapaszkodhatunk a sziklák szélén, felmászhatunk bizonyos fákra vagy falakra, egyes ágakon vagy köteleken függeszkedve is haladhatunk, továbbá az ugrabugráláson kívül természetesen "tarzanozhatunk" is liánról liánra, ahogy kell. A kúszónövényeken persze fel is lehet kapaszkodni. Hősünknek meglátszik, hogy nem volt gyerekszobája: ha a Space-t lenyomjuk, úgy veri a földet, mint valami gorilla. Ennek a látszólag értelmetlen mozdulatnak ott van jelentősége, ahol valami rést látunk a talajon, de nem találunk a felfedezett üregbe bejáratot. A fákon sokszor kisebb gubókat találhatunk ilyen megoldással: szóval ha dörömbölünk, áttörhetjük a talajt. A rejtett üregekben természetesen többnyire bónuszcuccokat találunk. Hasonlóképpen törhetők szét a vadászok táborában a ládák is.



Az orrszarvú orrán szarv van. A hátán pedig úgy tűnik, hogy egy dobbantó



Egy komolyabb ellenfél: az egyduc. (Ha ketten lennének, párducnak is hívhatnák őket)

Tarzan alapvetően békés figura, magyarul szó szoros értelemben vett fegyvere nincs. A dzsungelben azonban rengeteg vad mosómedve, veszélyes sas és szemtelen pávián akar neki rosszat, sőt, még a békák sem hagynak neki békét. Az ellenséges állatokat gyümölcsökkel lehet megdobálni – közönséges sárga gyümölcsből szerencsére teli van Tarzan zsebe. Felszedhetünk továbbá hathatósabb muníciót, amit aztán külön kell használat előtt kiválasztani. A lila gyümölcsök hatóereje kétszeres, a pirosak pedig szétoszlanak a levegőben, s ezért szintén többszörös találatot okozhatunk velük. A legveszedelmesebb azonban a kék gyümölcs: a segítségével az összes éppen látható ellenféltől megszabadulhatunk. A gyümölcsöket magasan hajíthatjuk, avagy alacsonyan ejthetjük. (Vannak egyébként narancssárga gyümölcsök is, melyek azonban nem a tűzerőnkre vannak hatással, hanem a maximális energiánkat növelik.

A dobálózáson kívül akár közelharcba is bocsátkozhatunk, de csak azután, hogy találtunk egy kihegyezett követ. A késsel szúrhatunk és vághatunk is.

MÉLYÉN





Mint látható, gorillák nemcsak a ködben vannak, hanem lapulevélen is


Mint látható, gorillák nemcsak lapulevélen vannak, hanem a táborban is

A SZABÁLYOK

Az alapvető szabályokat Tarzan emberszabású barátja, Terk, a gorilla ismerteti az első két pályán, aki akkor jön elő, amikor felveszünk egy majomfej ikont. Először a banánkötegekre hívja fel a figyelmünket, melyekkel – mily meglepő – az erőnlétünket frissíthetjük fel. Következőnek egy lepke mellett találkozunk vele: a lepkék lesznek az ellenőrzési pontok, amikhez életvesztés esetén visszakerülünk.


Ha minden kötél szakad, akkor Tarzan mindjárt lepottyan a fedélzetre

Majd később sorra magyarázza a többi dolog jelentését is: a különböző betűkből Tarzan nevét kell kiraknunk, a rajzokból pedig minden pályán négy darabot kell összeszednünk. Ha megvan mind a négy rajz, a kijárat megtalálása után (amit egyébként Jane napernyője szimbolizál) bónuszpályákra kerülünk, s plusz pénzt gyűjthetünk. A jutalomszinteken a gyümölcsök felvételével az időlimitet tolhatjuk ki. Majd' elfelejtem a lényeget: az érmékért – amiket úton-útfélen találhatunk – extra életeket kapunk. Egy élet 100 tallérba kerül.

A legtöbb pályán tehát oldalsó irányba kell haladni, s tulajdonképpen csak a helyes út megtalálása a feladat, ami nem túl nehéz. Elágazásokat mindössze az olyan részletek jelentenek, mint hogy választhatunk: egy fatuskó fölött vagy alatt menjünk el – s ha vannak is rövid "zsákutcák", azok általában egy-egy tárgyhoz vezetnek. A bónuszpályák ezzel ellentétben olyan speciális helyszínek, ahol nem oldalirányba gördül a háttér, hanem előre vagy hátra haladhatunk, s tulajdonképpen szűk határokon belül három dimenzióban mozoghatunk. Időnként a normál pályák között is akad ilyen: elsőként amikor megvadult elefántok elől menekülünk. Minthogy a kamera elölről mutatja Tarzant, a terepakadályokat csak az utolsó pillanatban vehetjük észre – a csorda meg ott nyomul közvetlenül hősünk mögött, szóval elég izgis a helyzet. Színesíti az eseménysort néhány olyan jelenet is, amikor hősünk úgymond szörfözik. Minthogy a dzsungelben nincsenek hullámok, de még Internet sem, ezért Tarzan egyszerűen a fák kérgén szörfözik – mit ne mondjak, elég vastag bőr lehet a talpán... Az össze-vissza kígyózó fatörzsön a sebesen közeledő ágak elől kell lehajolni vagy elugrani. A végkifejlet felé nagyon szép az óceánon hánykolódó hajó is – ez szintén egy teljes 3D-s pálya. Néhány elszabadult láda csúszkál a fedélzeten, melyek bár veszélyt jelentenek, a hasznukat is vehetjük. Amikor rövid ideig "megnyugszanak", elrugaszkodhatunk róluk magasabbra. "Matrózként" az első dolgunk a hajódaru beindítása, ugyanis egy láda zárja el az egyik oldalon a hajóhidat. A Claytonnal való küzdelem szintén egy különleges pálya: vele egy kisebb torony tetején mérkőzünk meg. Arra kell vigyázni, hogy amikor céloz a puskájával, azonnal hajoljunk le.

A BARÁTOK

Persze Tarzannak nem csak ellenségei vannak, egyes állatok már kezdetektől fogva segítenek: nagyobbat ugrani (mint egy gumiágyról) nem csak bizonyos virágokról lehet, hanem a négylábú növényevők hátáról is. Tantor, az elefánt még több szerepet kap. Egy ízben őt kell meglovagolnunk, majd eltipornunk vele a vadászok felszerelését, illetve kikerülnünk a csapdáikat. Tarzan legközelebbi barátai pedig külön pályákon vállalták a főszerepet. Terkkel, a gorillával a vadászok táborában garázdálkodhatunk, Jane irányítását pedig akkor vehetjük át, amikor éppen a páviánok elől menekül. Igaz, Tarzan hamarosan megmenti, s a pálya második felében már kettesben csúszkálnak egy hosszú farönkön – ennek a csúszkálós helyszínnek az a különlegessége, hogy Jane a napernyőjét kinyitva pajzsot vonhat a szemből támadó páviánok ellen.

GYEREKJÁTÉK

Nos, akkor jöjjön az értékelés. Technikailag a játék kifogástalan. Csodás, ahogy fények szűrődnek be az őserdő lombjai között, s mindenütt felröppenő trópusi madarak töltik meg élettel az erdőt – a program egy gyorsító kártyával simán hozza a konzolos platformjátékok színvonalát. Mindeközben a hangszórók sem tétlenkednek: tipikus erdei zajok hallatszanak, s a lepkéket elhagyva Tarzan sosem felejti el jellegzetes "szignóját" hallatni. Nekem mindig is tetszettek a Disney-játékok, de meg kell mondjam, ennek ellenére pénzt nemigen adnék ki rájuk. A Tarzannal ugyanaz a gond, mint például az emlékezetes Aladdin játékkal: nagyon szép, de nem elég tartós. Olyan problémánk legalábbis biztosan nem lesz, mint a néhai úszóbajnoknak, aki a sok Tarzan szereptől még civilben is az őserdő fiának képzelte magát. Tapasztaltabb játékos nagyjából annyi ideig élheti át Tarzan szerepét, mint a moziban – márpedig egy mozijegy és a játék ára között igencsak érzékelhető a különbség. A pályák túl egyszerűek és könnyűek, minek eredményeképpen ezt a játékot csakis ifjabb korosztályba tartozóknak érdemes megvásárolni.

V.Z.

Tarzan

FEJLESZTŐ: Disney Interactive
KIADÓ: Disney Interactive
WEBSITE: www.disneyinteractive.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 24MB RAM
Ajánlott: P200, 32MB RAM
3D-gyorsító: 3Dfx, D3D
Multiplayer: –

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■■□
Játszhatóság	■■■■■■■■■□
Szavatosság	■■■■□□□□□□
Zenebona	■■■■■■■■■□

Summa summarum

Aranyos platformjáték Disney minőségben, de gyerekeknek való nehézséggel

végítélet

80%



Ha jól látom, a T betűt elfelejtettem felvenni, és az elefánton nincs rükverc


A Tarzan-Jane páros titkos fegyvert vet be a páviánok ellen

CSITT!

HEAVY GEAR 2

Nyomjuk le a "~" billentyűt, mire bejön a kommunikációs panel, és azon vihetjük be az alábbi kódokat:

SET CAMTI: Isten mód
SET MISSION: Automatikusan teljesítve lesz a szint

CSITT!

HIDDEN & DANGEROUS

Bármikor csak simán gépeljük be: IAMCHEATER és máris aktiválva lesz a csalás-mód. Utána a játék közben bármikor kipróbálhatjuk az alábbi kódokat. Minden helyesen bevitt kódot egy kis kattanó hang követ.
(Figyelem: Ezek a cheatek nem működnek az 1.1.-es patchelt verzióval. Ott az IAMCHEATER helyett az !WILLCHEAT kódra fognak működni, de akkor sem mindegyik.)

NOHITS: isten mód
CANTDIE: isten mód
GOODHEALTH: 100% életerő
OPENALLDOOR: minden ajtó nyitva
ALLITEMS: minden eszköz rendelkezésre áll
ALLLOOT: minden eszköz rendelkezésre áll
KILLTHEMALL: minden ellenfél kinyírva
SHOWTHEEND: az utolsó mozi bemutatása
GAMEDONE: az aktuális misszió teljesítése
GAMEFAIL: az aktuális misszió feladás
RESURRECT: halott kollégák feltámasztása
FUNNYHEAD: nagyfej-mód
ENEMYF: az ellenfél nézete
DEBUGDRAWVOLUMES: csak a poligonok, textúra nélkül
PLAYERCOORDS: a katonánk jelenlegi pozíciója
LARACROFT: női fiziminska

DEMO

A hadjáratok képernyőjén írjuk be: UNLOCKCHEATMODE Egy rövid kattanó hang után a következő kódok válnak bevihetővé (játék közben):

ZOMBIE: meghalás után zombi-alak
GOODHEALTH: 100% életerő
OPENALLDOOR: minden ajtó nyitva
KILLTHEMALL: minden ellenfél kinyírása
BIGHEAD: nagyfej-mód
ENEMYLOOKF: az ellenség nézete
PLAYERCOORDS: a katonánk jelenlegi pozíciója
LARACROFT: női fiziminska
ALLAMMO: az összes fegyver
NOPLAYERHITS: semmi sem okoz sérülést, csak a zuhanás

DISCWORLD NOIR

Miután felébredünk igencsak szédítő éjszakai kergetőzésünkből saját magunkkal, és szomorúan konstatáljuk, hogy ha az utóbbi időben az emberi bizalom hiányában rosszul is ment az üzlet, még sohasem ébredtünk halottként, kezdődik az első felvonás: egy veszélyesen festő hölgy vonul be az irodánkba, és bár kicsit hősiesebb kinézetre számított egy magándetektívtől, az után érdeklődik, hogy mennyiért vállalunk egy egyszerűbb nyomozást. Lewton közli, hogy egyszerű esete még sohasem volt (sőt: tulajdonképpen semmilyen esete sem volt), a hősiességért plusz felár jár. Némi évődés a megnevezésekkel, majd meg is egyezünk a hölggyel napi 20 ficcs+kiadásokban (tíz nap előre). A feladat egyszerű: egy Mundy nevű arcot kell megtalálnunk, akinek kék a szeme, barna a haja és fekete a szíve. Az úriember egyébként a hölgy szeretője (vagy legalábbis az volt), és ezért roppantul csodálkozott, hogy amikor a Milka fedélzetén visszatért Tsort városából, még meg sem látogatta. Még egy rövid flört, majd a hölgy távozta után Lewton reménykedve megjegyzi, hogy a 200 ficcs talán elég lesz az irodabérre – már amennyiben marad a kocsmai tartozásból valami.

Az iroda berendezési tárgyai között nincs különösebben érdekes, így tehát sétáljunk le az egyelőre egyetlen választható helyszínre: a kikötőbe. A rakpart mellett parkoló Milkánál feszített tempójú munka folyik: egy rendkívül hallgatag matróz pakolgatja a ládákat a raktérbe, így kénytelenek leszünk Mr. Scoplettel szóba elegyedni, aki néhány tengerészeti vezényszót harsog, majd magához térve azzal folytatja, hogy most is hoztak utasokat magukkal. Ez jó bolt: egyrészt kifizetik az útjukat, másrészt meg nagyobb tengeri viharok esetén fel lehet áldozni őket a haragvó tengeri isteneknek. (Bár ezt a kapitány nem nagyon szereti, mert szerinte kicsit árt az üzletnek.) Most három utast hoztak magukkal, amelyik közül az egyik rendes ürge volt, a másik kettő viszont nagyon különös népségnek tűnt. A nyomok közül kérdezzünk rá még egyszer az utasokra, majd érdeklődjünk, hogy mond-e valamit a Mundy név. A név ugyan mond valamit a hiányos fogazatú első tisztnek (Mundy volt a rendben levő utas, bár a hollétéről nem tud semmit), továbbá már járt itt egy dwarf, aki szintén utána kérdezősködött. Amint a Milka után érdeklődve megpróbálunk a fedélzetre keveredni, Scoplett morcosan visszautasít: senki sem léphet a fedélzetre Jenkins kapitány engedélye nélkül, aki a berakodás idején rendszerint a Cafe Ankh nevű bárban szokta kockásra inni a fejét.

Irány tehát a Café Ankh. A bejáraton belépve jellegzetes Casablanca-díszlet (Rick kávézója), a zongoránál pedig Louis Armstrong. Illetve mégsem: a zongoránál Samael, az érzelmes vámpír, aki borízű hangján pont azt a lassú számot klimpírozza, ami oly mély sebeket szakít fel Lewtonban... ("Megmondtam, hogy soha többet ne játszd ezt a dalt, nem?!") Huppanjunk le a boxban kornyadozó Jenkins kapitány mellé, aki már igen jól áll a tökéletes delirium felé vezető rögös úton, és ez kellemetlenül mogorva hangulatba ringatta. Hosszas csevegést folytathatunk egymás italozási szokásairól (Jenkins: *Többet kéne innod, és kevesebbet gondolkoznod.* Lewton: *Ha többet innék, mint most, többé nem tudnék gondolkozni.*), de legfeljebb annyit tudunk kiverni belőle, hogy a két különös idegen egy nő volt és egy férfi (legalábbis azt hiszi, hogy férfi...) A hajóra feljutásról persze szó sem lehet. Hagyjuk tehát magára üvegeivel. És telepedjünk át a középső asztalhoz. Itt régi barátunk, Nobby üldögél csendesen, akivel annak idején együtt dolgoztunk a városi őrségnél, már ameddig Vimes kapitány holmi homályos megvesztegetési ügy kapcsán ki nem tette a szűrünket onnan. Az elmélkedés a régi szép időkről és Vimes kapitányról az éjszakába nyúlik, majd amikor a nyomok kapcsán kezdünk el kérdéseket feltenni, Nobby szabadkozik: hagyjuk békén a marhaságainkkal, most nincs szolgálatban – majd ugorjunk be hozzá a Pseudopolis Yardra, ha dolgozik. A titokzatos idegenekről és a három napja befutott Milkáról azért mindenképpen érdeklődjünk tőle. Utóbbit felettébb érdekesnek tartja: az utóbbi néhány napban ugyanis néhány szokatlan, titokzatos gyilkosság adódott hozzá a városban megszokott párezer esethez. Na persze, ilyen titkos ügyeket nem fecseghet ki nyilvános helyen egy civilnek...

Menjünk ki a bárból, ahol a jobbra nyíló sikátorban épp az italkészlet felfrissítése folyik: egy gólem pakolja az Ankh Café pincéjébe a boroshordókat a kocsiról. Gólem alejkum! – elegyedhetnénk szóba vele, ha nem tudnánk, hogy a gólemek némák, így – mivel a boroshordót Lewton nem tudja zsebre rakni – inkább vegyük magunkhoz a feszítővasat a kocsiról, és sétáljunk vissza vele a kikötőbe. Ha Nobbytól érdeklődtünk az idegenekről, akkor a parton álló matróz most nincs itt (valami titokzatos logika alapján ez tünteti el innen), és mi odasétálhatunk a ládákhoz. Feszítsük fel a pajszerrel, és Lewton kényelmesen elhelyezkedik benne. Amíg a csigákon keresztül a láda beereszkedik a hajó gyomrába, hősünk ismeretséget köt a láda kicsiny lakójával, aki a hajófenék egyik szegletében lakik. Ez kevéssé érdekes, annál inkább a tócsa mélyén heverő cetli. Hogy mi van ráírva azt per pillanat nem tudjuk elolvasni, mindenesetre tegyük zsebre. Másszunk ki a fedélzetre, és Scoplett háta mögött osonjunk be a szemközti kabinba. Itt mindössze két ágyat találunk, az alsót megvizsgálva pedig egy újabb papírcetlit, amin egy 6-os (vagy talán 9-es?) szám van firkantva. Vissza a fedélzetre, ahol Scoplett egy hatalmas szablyával próbál hangot adni a fedélzetre lépési tilalom ily orcátlan megsértésének, így Lewton kénytelen az Ankh folyóba ugrani. Az Ankhról köztudott, hogy olyan a szaga, mintha már több hadsereg használta volna – előbb latrinának, később temetkezési helynek. Így tehát mielőtt visszakapnánk az irodánkban az irányítást, némi tisztálkodás következik.

Nobby közben bement dolgozni a Yardra, tehát tegyük tiszteletünket nála. Barátunk roppant "keményen" dolgozik, már amennyire keményen egy rendőrségi kapus dolgozhat. Sok mindent nem tudunk kiverni belőle, leszámítva azt az apróságot, hogy kihallgatta a két titokzatos személy egyikét. A hölgyet. Mi is nyugodtan beszélhetünk vele: ott ül a Café Ankhban. Ahogy elhagynánk a Yardot, ijesztő dolog magasodik elénk: egy éktelen méretű troll. Lewton enyhén megijed, de a trollnak mindössze a következő mondanivalója van:

– Talááád mög Thermát.
– Tessék? – érdeklődik udvariasan Lewton.
– Talááád mög Thermát.
– Ööööö, nem értem.
– Talááád mög Thermát.
– Jó. És mi az a Therma? Egy hely? Egy személy? Egy tárgy?
– Talááád mög Thermát.

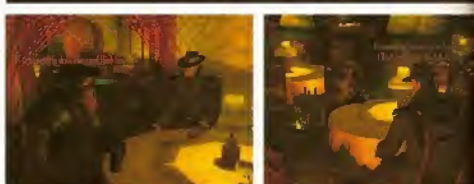
A beszélgetés ebben az izgalmas mederben folydogál egy darabig, de idővel azért annyit sikerül kiverni a kissé nehézfejű trollból, hogy őt Malachite-nak hívják, a Therma nevű trollhölgy az Oktarin Papagáj nevű lebujban énekesnő.

Előbb azért nézzük meg a titokzatos hölgyet a Caféban. Ááááááá! Samael már megint ugyanazt az érzelmes balladát nyüstöli, de amint ezt Lewton jó szokása szerint nehezményezné, a bár hátsó fertályán elképedten pillantja meg, hogy kinek is szól a dal. A hölgy neve Ilsa, és ő szomorú detektívünk örök szerelme, aki nyolc évvel ezelőtt faképnél hagyta. Megint egy visszatogott, ámde igen hosszú csevegés következik azokról a témákról, ami ilyen szituációban szokásos. Miután hősünk kiöntötte fájdalmát, rátérhetünk a kérdezősködésre. Ilsa természetesen ismeri Mundyt, hiszen együtt jöttek vele a hajón, és a fickó elég idegesnek látszott: mintha eldugott volna

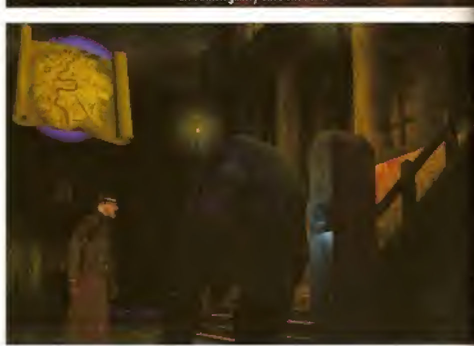


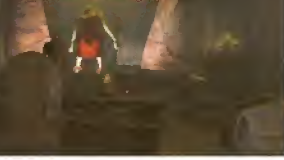


















valamit a poggyászában. Ilsa az élettársával érkezett, akinek nyilván a neve lehet a vonzereje: Két Vadgesztenyének hívják az illetőt. Ilsa mellesleg el tudja olvasni az agateai nyelven írt cetlinket is, amin annyi áll: "Ötös Móló". Ennyit a nosztalgiából, ideje szednünk a sátorfánkat, és tovább keresni Mundyt, Thermát, meg a többi gyanús egyedet.

Irány az Oktarin Papagáj, amelynek színpadán jelenleg éppen Saphire szórakoztatja a nulla számban megjelent nézősereget egy négymázsás troll minden bájával. A Mankin névre hallgató sunyi tulaj egy félelf, és senkiről nem akar tudni semmit sem, így tehát idővel a kecses trollhölgyhöz fordulhatunk, aki egész életében hiába várt a nagy áttörésre: soha nem kapott lemezszerződést, viszont már elég régóta énekel ahhoz az Papagájban, hogy valahol teljesen máshol akarjon énekelni. A trollokról sok érdekeset tud: Malachite-ról például azt, hogy Rhodan műhelyében található meg. Thermáról meg azt, hogy őt a városi hullaházban. A jeles kollegina ugyanis elhunyt, midőn néhány tánclépést próbált begyakorolni, és ráomlott a ház. (Ez is egy ok, amiért Saphire például SOHA nem gyakorol.) Hogy eltemették-e, azt ugyan nem tudja, de ha ez már megtörtént, akkor valószínűleg a művésznevét (Madame Loadstone) rótták a sírjára.

Nobbyhoz visszakocogva a Yardra annyit megtudunk a súlyos művésznőről, hogy már eltemették a Selachil Mauzóleumban. A mauzóleum díszes sírjai között azonban hiába keresgéljük a sírját: valami családfakutató vagy genealógus kellene ahhoz, hogy kiismerje magát az ember a rengeteg síremlék között.

Mivel máshol nincs dolgunk, menjünk vissza az irodába, ahol némi meglepetés fogad bennünket: egy dwarf, aki az ajtón jött be, hiszen csak simán zárva volt. Lewton javasolja, hogy akkor most menjen is ki rajta, mert nem fogad el üzeneteket idegenektől. Erre a törp bemutatkozik Mr. Al-Khali néven, de hősünk most úgy gondolja, hogy nem fogad el üzeneteket távoli városokról elnevezett dwarfoktól. Azért az üzenet csak átadásra kerül: jobb lesz távol tartani magunkat a Mundy-ügytől, különben kellemetlen dolgok fognak velünk történni. Nocsak. Jeles detektívünk úgy véli, hogy – ankh-morporki lakos lévén – akkor is történhetnek vele kellemetlen dolgok, ha nem foglalkozik tovább az üggyel. Ennek örömére ki is hajítja a fenyegetőző törpét.

Nézzük meg az ötös mólót, ami nem más, mint egy raktárépület. Előtte egy szellemiekben igencsak Malachite-ra emlékeztető éjjeliőr álldogál, aki miután megtudta, hogy egy ügy felderítése érdekében vetet erre bennünket jó sorsunk, de nem a városi őrséghez tartozunk, le is vonja a kézenfekvő következtetést: bűnözők vagyunk. Lévén az éjjeli őr éjszakai szakma nem sok felvilágosítással tud szolgálni a nyomainkat illetően, leszámítva kettőt: az egyik az, hogy itt pakolták le a Milka áruit, a másik pedig az, hogy Mundy másnap éjszaka megpróbált betörni ide, de ő elijesztette.

Ballagjunk vissza az irodába, ahol a földön egy meghívó vár benünket Carlotta von Uberwaldtól, aki tudni akarja, hogy hogyan haladunk a nyomozással. (Ha még nem lenne az ajtó előtt a földön, akkor egy kicsit húzni kell az időt az egyes helyszínekre mászkálással.) A von Uberwaldok egyike Ankh-Morpork leggazdagabb arisztokrata családjainak, így tehát nyilvánvaló, hogy miért fizet nekünk ilyen sokat a Mundyt keresgélő csinos hölgy. (Az már kevésbé, hogy miért nem fizette ki az eddigieket.) Irány tehát az Uberwaldok kastélya, melynek bejáratánál egy igen nehézfejű komornyik tartóztat fel bennünket, aki úgy néz ránk, mint valami csúnya dologra, amit a kutya hozott be a kertből egy kő alól. Folyamatosan el akarja venni a ballonunkat és a kalapunkat, ami nélkül Lewton meztelennek érzi magát, és rendre a nehéz munkával felsuvickolt kéményfa padlóról zagyvál. Nem is hagyja abba, amíg a kezébe nem nyomjuk Carlotta meghívóját: akkor hajlandó végre elkotródni, de búcsúzóul még felhívja a figyelmet arra, hogy ne nyúljunk a felbecsülhetetlen értékű bútorokhoz és egyéb berendezési tárgyakhoz. Carlotta nem akar megkerülni, tehát szemügyre vehetjük az asztalon heverő könyvet Ankh-Morpork arisztokratáinak névsorával, vagy a falon függő hatalmas festményt, ami rendkívül hasonlít az általunk várt hölgyre. Lewton azon elmélkedik, hogy milyen kár, hogy nem tudja elvinni, pedig milyen jól is mutatna az irodában, mire hirtelen megjelenik szép megbízónk. Hosszasan beszélgethetünk vele a férjéről, aki éppen valami lázadás megrendszabályozásával elfoglalva, az érdekházasságokról, a Mundy-ügyről, aminek még mindig nem sikerült a végére járnunk (de már jól halad), továbbá a hercegnőről a festményen. Ebből kiderül, hogy Carlotta keni-vágja a heraldikát, így kérjük is meg, hogy segítsen nekünk a Selachii Mauzóleumban Madame Lodestone sírjának megtalálásában. Ehhez a nők jó szokása szerint neki át kell öltöznie, de nem unatkozunk addig sem, amíg a mezcsere tart: a ház ura, Hening von Uberwald kíván hozzánk szólni, akit azért hívnak A Grófnak, mert ő gróf. Vén trottyos öregember, hihetetlen beszélőkével és borzalmas német akcentussal, és azt akarja tőlünk, hogy tájékoztassuk a nyomozásunk eredményéről. Ettől Lewtonnak erkölcsi aggályai támadnak, amelyek gyorsan el is oszlanak, amikor az öregúr kétszer annyi pénzt ígér.

Miután befejeztük vele a csevegést, Carlotta (természetesen ugyanabban a ruhában) gyorsan megtalálja a Mauzóleumban Madame Lodestone sírját, amelyen egy faragott felirat tudatja a halott elmúlásának szomorú körülményeit. Közben Carlotta eltűnik, mint az aranyóra, és mi sajnos nem tudjuk eltolni a kripta nehéz fedelét, így tehát legjobb lesz, ha elbaktatunk Rhodan műhelyébe Malachite-nak megvinni a rossz hírt.

Rhodan kőszobrász és egy roppant furcsa szerkezettel épp egy szobrot formáz. Mivel kissé szórakozott is, és minden egyes szavunknál újra és újra beindítja a gépet, igen idegesítő beszélgetőpartner, tehát jobb lesz, ha rögtön átmasírozunk a műhely túloldalán levő kis helységbe, ahol Malachite

CSITT!

DUNGEON KEEPER 2

Játék közben nyomjuk meg a CTRL+ALT+C billentyűkombinációt. Szemlátomást semmi nem történik, viszont most begépelhetjük az alábbi kódokat (a szóközök fontosak!):

SHOW ME THE MONEY: némi pénz áll a házhoz, illetve a kincseskamrához.
NOW THE RAIN HAS GONE: megmutatja a teljes térképet
FEEL THE POWER: az összes lénykénk 10-es szintű lesz.
THIS IS MY CHURCH: az összes szoba építhető
FIT THE BEST az összes szoba és csapda építhető
I BELIEVE ITS MAGIC: az összes mágia rendelkezésre áll
DO NOT FEAR THE REAPER: megnyerjük a szintet és megyünk a következőre.

Ugyanúgy, ahogy az előző részben, a templomokba bizonyos sorrendben feláldozva (bedoválva a medencébe) az alattvalóinkat, egy új 1-es szintű lénnyel gazdagodunk helyettük. (Ideális cheat multiplayerre.) Bár itt pár csere nem igazán jó bolt, a jókat piros jelzi

2 Rogue = Salamander
2 Salamander = Mistress
2 Warlock = Goblin
2 Bile Demon = Rogue
2 Black Knight = Vampire
1 Salamander + 1 Dark Elf = 1 Dark Mistress

CSITT!

DUNGEON KEEPER 2

(folytatás az előző oldalról)

2 Skeleton = 1 Dark Elf
2 Dark Elf = 1 Troll
2 Wizard = 1 Bile Demon
2 Vampires = 1 Bile Demon
2 Mistress = 1 Skeleton
2 Trolls = 1 Warlock
1 Skeleton + 1 Troll = 1 Bile Demon
1 Bile Demon + 1 Warlock + 1 Dark Elf = ugyanaz, mint a Receive Imp bónusz, azaz egy csomó impet kapunk
3 Monk = Ugyanaz, mint a Mana Boost bónusz, azaz 50.000 plusz manát ad
2 Dwarf + 1 Mistress: ugyanaz, mint a Make Safe bónusz, azaz az összes falat megerősíti

Ha a dk2.exe programot -LEVEL SZINTNÉV paraméterrel indítjuk, akkor tetszőleges szintet betölthetünk (például: DK2.EXE -LEVEL LEVEL19. A szintek 1-től 20-ig vannak sorszámozva, kivéve a többirányú elágazásokat (LEVEL6A és LEVEL6B, LEVEL11A, LEVEL11B és LEVEL11C, valamint LEVEL15A és LEVEL15B). A titkos (bónusz)pályák SECRET1-től SECRET5-ig vannak sorszámozva

CSITT!

KINGPIN

Ahhoz, hogy a cheatek működjenek, először is az indító parancssorba (jobb kattintás a Startmenüben a címen és a Tulajdonságok) a +DEVELOPER 1 kiegészítést kell eszközölnünk. Ezután menet közben a ` billentyűvel lehúzhatjuk a konzolt a kódok aktiválásához.
IMMORTAL: isten mód
NOCLIP: át lehet menni a falakon
EXTRACRISPY: lángra kapnak az ellenfelek
CL_REARVIEWMIRROR 1: Visszapillantó tükör
NOTARGET: Az ellenfelek nem látnak
A GIVE paranccsal (pl.: GIVE CASH, stb.) cuccokat kérhetünk.
ALL: minden eszköz, kivéve pénz
CASH xxx: xxx készpénz
COIL: rugó
WATCH: óra
BATTERY: elem
WHISKEY: whisky
CHEM_PLANT_KEY: a vegyigyártelep kulcsa
FUSE: Biztosíték
SHOP_KEY: shopkulcs

ormótlan tömege emelkedik. A rutinosabbak tán figyelembe vennék Sapphire figyelmeztetését ("Sose mondd meg neki, hogy Therma meghalt, mert egy ilyen hír hozóját meg fogja enni!"), Lewton pedig megpróbál vicceket mesélni, azért nagy gond nincs. Egyszerű felkületű troll barátunk látni akarja a testet. Így tehát kénytelenek vagyunk vele visszaballagni a kriptába. Amikor a böszme troll folyamatosan hajtogatja legutóbbi mondókáját, Lewton már sejti mi következik ("Nézd, nem lehet valami szép látvány. Elvégre ráesett egy ház, és azért a trollok sem sérthetetlenek"). A jó szó nem hat, Malachite egy laza mozdulattal félrehajítja a szarkofág tetejét, aztán jelentőségteljesen belebámul. Az eredmény: nem Therma. Ettől detektívünk ideges lesz: hogy-hogy nem Therma? Saphire hazudott nekünk? Közben egy jelentős barterüzlet is lezajlik: mivel épp betörni szándékozik, Lewton kölcsönkéri a troll csáklyáját – cserébe vállalja, hogy tovább keresi Thermát.

Menjünk az Pier Five-ra, amelynek a hátsó részén a csáklya segítségével feljuthatunk a tetőre. A feszítővassal emeljük le a tetőablakot, és ugorjunk be a raktárba. Kicsit sötét van. A helyiséget csak néha világítja meg egy-egy villámlás, ráadásul Lewtonnak elképzelése sincs, hogy mit is keres. Mindenesetre megtalálja: egy félbetépett gyufaskatulyát, amellyel a tárgylistában pontosan összeilleszthető a Milka kabinjában talált fecni, ami így egy címet ad: Bálnacsont u. 9. Ez az Oktarin Papagáj címe.

Saphire valahova eltűnt, de nekünk igazából Mankinnel, a csapossal van dolgunk. Dugjuk az orra alá a gyufát, és érdeklődjünk, hogy hogyan lehet az, hogy ő nem ismeri Mundyt, amikor ő a saját kézírásával ezt a címet írta fel erre a gyufára? Jöhet egy kis pszichikai ráhatás ("Hívhatjuk a városi őrséget is, ők is keresik Mundyt..."), aminek a végén elszólja magát. Mundy itt van az emelet végén levő szobában. Sétáljunk föl a lépcsőn, aminek a végén levő nyitott ajtó mögött megpillantjuk a régóta keresett úrlembert. Ha egy krimiben a detektív ilyenkor belép egy szobába, akkor rendszerint jól fejbe szokták verni hátulról. Érdekes. Itt is pont ez történik. Kezdődhet a második felvonás.

2. FELVONÁS

A klasszikus krimihagyományok szellemében, igen nagy pácban találjuk magunkat, amint magunkhoz térünk. Magatehetetlenül fekszünk Mundy ágyán és az ébredezésünket érdeklődve figyelgető Vimes kapitány és Nobby lelkesen közli, hogy mi vagyunk az első számú gyanúsítottja egy gyilkosságnak, és nagyon jól tesszük, ha nem hagyjuk el a várost a nyomozás lezártáig. Az ágy tulajdonosát ugyanis igencsak megviselte az általunk eszméletlenül töltött időszak: valaki a kötelünkkel összekötözte a lábait, felakasztotta a mennyezetre, és halmazati büntetés gyanánt kitolta a szemét. A szakszerűtlen műtéti beavatkozást Mundy nem élte túl, viszont valaki (a gyilkos vagy Mundy) a falra a következő titokzatos dolgot írta Mundy vérével: AZILE. Hogy ez mit jelenthet, azt egyelőre homály fedi (Vimes kapitányféle magyarázat: a LE Lewtonra utal, csak már nem tudta befejezni, az AZI meg annyit tesz Mundy anyanyelvén, hogy "volt") Az szinte egészen bizonyos, hogy Carlotta nem lesz túl boldog a nyomozás ilyetén végeredményétől...

Mundy testét és cipőjét vizsgálgatva nem találunk semmi különöset (leszámítva azt, hogy mintha hiányozna valami), így tehát nézzük fel a mennyezet sarkában lógó kötélre. Erről Lewton feljegyzi a noteszébe, hogy valószínűleg ide volt felkötve a néhai, és ha ezután ezzel a nyommal megvizsgáljuk Mundy cipőit (bal kattintással felveszük a noteszből, mint egy tárgyat), az is kiderül, hogy a két kötél passzol, tehát Mundy fejjel lefelé lógott a kötélen és valaki levágta onnan. Ez egy újabb nyom, és ha ezzel (szintén tárgyként felvéve) megvizsgáljuk a falra írt véres üzenetet, Lewton megcsillogtatja kivételes szellemi képességeit: ha az üzenetet Mundy írta, és fejjel lefelé lógott a falról, akkor az üzenetnek is fejjel lefelé kell lennie. Fantasztikus! Most már sokkal érthetőbb: 3712V...

Sétáljunk vissza a bárba, és elegyedjünk szóba a gyanús csapossal, aki kihívta a városi őrséget az esethez. Használjuk rajta a "Mundy fejjel lefelé lógott" nyomot, aminek egy elég logikus eszmefuttatás a következménye: mivel Vimes kapitányék a földön lelték Mundyra, ő pedig fejjel lefelé lógott a tetőről, amikor meghalt, akkor nyilván valakinek le kellett vágnia. Mivel ez nem a gyilkos volt (különben nem hagyta volna a falon az üzenetet), nem Lewton, akkor csak az a személy lehetett, aki felfedezte a bűntényt és kihívta az őrséget – vagyis Mankin, a csapos. Ezt rövidesen be is vallja, bár az indoklástól tartózkodik. Tovább kérdezősködve Mundy cipője felől, megkapjuk azt az érmét, amit a csapos ellopott tőle. Ezzel a kör alakú, középen négyzetesen átfúrt kis érmével játszadozott Mundy, amint először és utoljára láttuk. Van egy másik gyanús alakunk is: Saphire ugyebár azt mondta nekünk, hogy Madame LoadStone sírjában Therma holtteste fekszik, de mint Malachite megállapította, ez nem volt igaz. Ha a hazugságot rögzítő nyommal Saphire után tudakozódunk, akkor Mankin azt mondja, hogy az öltözőjében van – és ezzel egy új ajtó nyílik meg a Papagáj túloldalán.

A kopogást mellőzzük, ami egy kicsit meg is lepi a művésznőt – egy halom pénz hever előtte. Lewton kellemetlen érdeklődésére zavartan azt hebegi, hogy a Saturnalia kaszinóban nyerte. Na ezt a helyet majd szemügyre vesszük, de előtte ugorjunk be az Ubervald Kastélyba. Carlotta pillanatnyilag nem tartózkodik otthon, így mindössze csak egy üzenetet hagyhatunk neki, viszont érdeklődhetünk az idegesítő lakájtól az öreg grófról, aki szerint valószínűleg nem éri meg az év végét. (Lewton: Az már csak öt hónap! Lakáj: Uram, elképeszt az ön matematikai zsenije.) A gróf állapota akkor fordult igazán rosszra, amikor nemrégiben elvesztette egy hűséges társát. Kérjük a lakájt, hogy jelentsen be minket a grófhoz, majd kérdezzük meg az öregúrtól, hogy a Mundy-ügyben tanúsított érdeklődése ven-e valami összefüggésben ezzel a bizonyos baráttal. Az öreg elismerően csettint detektívi képességeink ilyetén való megnyilvánulása hallatán, aztán hosszas elbeszélésbe fog. Már régebb óta alkalmazott egy Regin nevű dwarfot sofőrként, de miután már nem volt szüksége sofőrre, továbbra is maga mellett tartotta, hogy legyen kivel beszélgetnie. Regin három nappal ezelőtt tűnt el (azon a napon, amikor a Milka befutott a kikötőbe), és az öreg azt hitte, hogy Carlotta az ő felkutatására bérelt fel bennünket. Így tehát kapunk egy újabb ügyet: meg kell találnunk Regint, akiről az öreg egy fotót a kezünkbe is nyom.







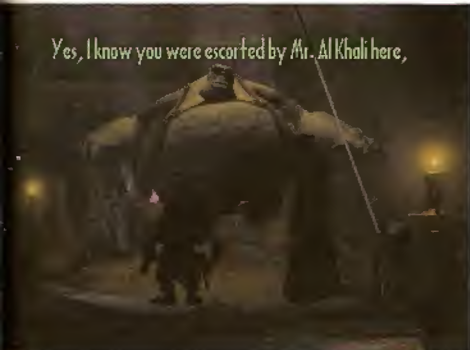












Irány a kikötő, ahol Mr. Scoplett, a szemfüles első tiszt felismeri a fotón látható törpét: aznap látta, amelyiken a Milka befutott. Azt hitte, hogy a rakomány valamelyik részéért érkezett, mindenesetre igen sietősen távozott a kocsijával a kikötőből.

Ugorjunk be a Yardra, hogy Nobbytól felcsipegessük az új nyomokkal kapcsolatos információkat. Regin kocsijáról érdeklődve megtudjuk, hogy Colon őrmester azon az éjszakán üldözőbe vett egy gyorshajtót, majd néhány igazgatásrendészeti probléma kedélyes megvitatása után (a gyorshajtás megelőzésének kézenfekvő módszere, hogy ha rendeletileg betiltják a kocsikat; a bűnözés felszámolásához vezető legbiztosabb út, ha Ankh-Morporkban betiltják az élőlényeket is) az is kiderül, hogy az ámokfutó a Maudlin-hídnál tűnt el a szeme elől. Van további fejlemény a titokzatos gyilkosságok ügyében is: részletekkel Nobby ugyan nem hajlandó szolgálni, de ennek az ügynek kivételesen nem mi volnánk a gyanúsítottjai, hanem egy titokzatos idegen ügynök, aki sorban teszi el láb alól Ankh-Morpork prominens személyeit (egy fickót a Patrícius palotájában, és egy másik szerencsétlent a Láthatatlan Egyetemről).

A kikötőbe visszatérve meglepve tapasztaljuk, hogy a Milka elhajózott. Valaki viszont a partra hajított róla egy kötelet. Ha fel akarjuk venni, akkor Lewton elfilozofál azon, hogy az emberek csak jó okkal szoktak ellopni dolgokat. Ha a kötelet rákötjük a csáklyánkra, akkor sikerül is felvenni, mert az eszmefuttatás azzal folytatódik, hogy persze pár ember mindent ellop, és szemlátomást ezek közé tartozik becses személyünk is.

A Maudlin-híd egyike az Ankhot és Morporkot összekötő tíz hídnak, és messze földön nagy hírnévnek örvend. Igaz e tény értékéből kicsit levon, hogy a hírnév a rajta történő balesetek elképesztő számának tudható be. Ha megvizsgáljuk a rácsokat, láthatjuk, hogy megint valami hasonló történhetett, ugyanis egy részük teljesen behajlott a folyó felé. Ha a csáklyával végigkotorjuk a folyómedret, Lewton talál is valami súlyosat, de sajnos ő túl gyenge ahhoz, hogy kirángassa a fogást. Van viszont egy a célnak éppen megfelelő kuncsaftunk: Malachite. Rhodan ugyan valami titokzatos helyre távozott a műhelyből, de a süket trollt a szokott helyén találjuk. A "valami a folyóban" nyommal kérjük a segítségét, mire megint egy hosszas és idegesítő társalgás kezdődik arról, hogy megtaláltuk-e Thermát, meghalt-e Therma és így tovább. A kissé ideges Lewton végül is újabb kompromisszumot köt: ha Malachite segít neki kihúzni a nehéz bigyót az Ankhból, akkor tovább folytatja a kutatást Therma után. Ehhez viszont a trollnak szüksége lesz a csáklyájára, tehát adjuk oda neki, és már kezdődhet is a horgászat.

Malachite természetesen Regin gyorshajtó batárját pecázza ki a folyóból. Ahogy Lewton a kocsiba pillant, egy kis bársonydobozt pillant meg az ülés alatt. Mielőtt azonban alaposabban szemügyre vehetné a tartalmát, Malachite dühösen követelni kezdi, és mivel jobb egy ekkora marhát nem felidegesíteni, inkább odaadja neki. A troll dühösen elcsörtet. (Úgy tűnik, megvan Therma. Mindenesetre érdekes felfigyelni arra a lassan hagyománnyá váló dologra, hogy a Lewton által keresett személyek kivétel nélkül holtan kerülnek elő...)

A bakon ülő testet szemlélve két kétségbevonhatatlan megállapítást teszünk: ez Regin és halott. A csuklóján két apró kis nyomot találunk, ami úgy fest, mintha a törpét egy kígyó vagy egy nagyon kis méretű vámpír marta volna meg. Regin fotóját néhai testén használva valami különös dolgot veszünk észre: a fotón a törpe teljesen kopasz, most pedig dús hajzat díszíti kobakját. Ahogy Lewton elkezdi húzni, kiderül, hogy a paróka egy kis kulcsot rejt.

Itt az ideje meglátogatni a város egy frekventáltabb helyét, ami szeretettel vár mindenkit, akinél nagyobb mennyiségű készpénz található: a Saturnalia kaszinót. Lewton első pillantása Ilsára esik, aki nincs egyedül: Két Vadgesztenye nevű barátjával várják Remora Selachiit. Lewton el nem tudja képzelni, hogy ugyan mi az ördögöt akarnak egy Remorához hasonló bérgyilkostól, de végszóra megjelenik a nevezett úriember és tőrt rántva Ilsára támad. A Bérgyilkosok Céhének tagjait nem igazán ajánlatos munkájuk gyakorlásában akadályozni, de Lewtonnak köszönhetően Ilsáéknak sikerül meglépniük. Mi meg itt maradtunk egy dühös orgyilkossal, akit Ilsa likvidálására bérelt fel valaki. Lewton érdeklődik, hogy Remora mi az ördögöt akar. Egyszerű vágyai vannak: hirtelen halál és olcsó temetés. Ehhez még hozzáteszi, hogy nagy szerencsénk van, hogy a cégszabályzat szerint csak pénzért ölhetnek, mert minket ingyen is hidegre tenne. Amint eloldalog egy újabb ismerős lép be a fénykörbe: Carlotta. Dühösen érdeklődik, hogy vajon ki az ördög volt Ilsa – ah, nyilván féltékeny a kis aranyos.

A jobb oldali pulthoz lépve a krupié megismertet az általa vezetett játék érdekes szabályaival, aminek alapvető törvénye az, hogy mindig a vendég veszt. Miután Lewton elbukott egy dollárt, a kibicelő fickó idegesen közli, hogy így nem lehet nyerni. (Mondjuk azt nem tudja, hogy hogyan lehet nyerni, van viszont egy nagyszerű módszere arra, hogy hogyan lehet veszteni.) A Whirl nevű krupiét ezek után faggathatjuk Saphire nyereményéről, de – a krupiék jó szokása szerint – nagyon hézagos az emlékezete. Kénytelenek leszünk tehát megvesztegetni egy picit: az erszényünkre kattintva frissítsük fel az emlékezetét, és így rögtön eszébe jut, hogy Saphire az egyik legjobb vendége. Készpénzzel fizet és állandóan veszít. Ha nyerne, azt is azonnal elveszti. Ha nyert volna valami nagyobb összeget, akkor a krupiénak tudnia kellene róla.

Nézzünk vissza az irodánkba, hátha akad errefelé valami érdekes. Akad. Ismét itt horgonyoz kedvenc törpünk, Al-Khali, aki okulva a múltkori találkozásunk okozta zúzódásokból, magával hozott egy éktelen méretű baltát is, amit saját bevallása szerint arra szokott használni, hogy eltávolítsa a kellemetlenkedő csevegőpartnerei bizonyos végtagjait. Lewton udvariasan egy nyilvános étterembe invitálja, amit a törp szabadkozva elhárít – ő inkább azt szeretné, ha vele mennénk egy másik helyre, ahol vár bennünket valaki. Persze akad egyéb alternatívánk is: esetleg nem megyünk vele, viszont akkor le kell mondanunk arról, hogy a kezeink és a lábaink továbbra is oda vannak illesztve, ahova pillanatnyilag. A szíves invitálást így tehát kénytelen-kelletlen elfogadjuk, és a "meghívónkról" hamarosan kiderül, hogy egy szokásosan éktelen méretű troll: Horst, a város gengszterfőnöke. Úgy fest megint nagy bajban vagyunk, de ha a találkozást valami csoda folytán túléljük, akkor a jövő hónapban folytatjuk az egyre bonyolultabb ügy szálainak kibogozását.

CSITT!

WAREHOUSE_KEY: a raktár kulcsa
LIZZY HEAD: Lizzy feje
SHIPYARD_KEY: a kikötő kulcsa
OFFICE_KEY: Moker irodájának kulcsa
VALVE: csaptekerő
TICKET: Skytram jegy
FLASHLIGHT: lámpa
WEAPONS: minden fegyver
AMMO: max. lőszer
CROWBAR: pajszer
SMALL HEALTH: kis elsősegélycsomag
LARGE HEALTH: nagy elsősegélycsomag
ADRENALINE: adrenalin
HEALTH: teljes életerő
HELMET ARMOR: sisak
JACKET ARMOR: golyóálló mellény
LEGS ARMOR: golyóálló nadrág
ARMOR: páncél
PISTOL: pisztoly
SHOTGUN: shotgun
TOMMYGUN: tommy géppisztoly
HEAVY MACHINEGUN: nehézgéppuska
GRENADE LAUNCHER: gránátvető
BAZOOKA: páncélöklö
FLAMETHROWER: lángszóró
SPISTOL: hangtompító a pisztolyhoz
PISTOL RELOAD: autoutántöltés pisztolyhoz
BULLETS xxx: xxx golyó
SHELLS xxx: patron
308CAL xxx: 308cal
GRENADES xxx: gránát
ROCKETS xxx: rakéta
GAS xxx: benzin
A pályaugró kódokat a MAP paranccsal kell bevinni (pl.: MAP SR1)
SR1: Skidrow
SEWER: Sewers
SR2: The Super
BAR_SR: Jax
SR3: Mean Streets
SR4: The Jesus
BIKE: Bike
PV_H: Poisonville
BAR_PV: Club Swank
PV_1: Louie's Errand
PV_B: Blanco Industries
PV_BOSS: Nikki Blanco
SY_H: Lizzie's Problem
BAR_SY: Salty Dog
SY1: Pier Pressure
SY2: Das Boot
STEEL1: Steeltown
BAR_ST: Boiler Room
STEEL2: Steel Mill
STEEL3: Steel Process
STEEL4: Moker Shipping
KPCUT3: Consequences
TY1: Derailed
TY2: Dark Passage
TY3: Trainyards
TY4: Depot
KPCUT4: The Picnic
RC1: Radio City Station
RC2: Enter the Dragons
RC3: Streets of Fire
RC4: Skytram Station
BAR_RC: Typhoon

Örülök, hogy sikerült mindenkinek túlélnie a nyarat, aki ismét idegyűlt vidám kis postaládám köré (a távollévőkért pedig reménykedünk). Épp ideje, hogy ismét vissza lehetett térni dolgozni vagy az iskolába, gondolom, már ti is kockásra untátok a fejeteket ebben a nagy holidayben. Aki a nyár folyamán kicsit késve kapott volna választ levélkéjére, annak most utólagos bocsánatáért esedezek, de sajnos rendkívül sürgős küzdenivalóim támadtak a Tiszán némi lánykákkal, sörökkel és a pontyokkal. (A pontyok sajnos győztek.) A hosszabb szünet mindenesetre biztosította, hogy rekordtermés szülessen, és néhány igen jeles darab is volt közöttük, amelyeket áhítattal helyeztem el kicsiny házi múzeumomban. Na meg az alábbi sorokba.

A nyár legmekhökkentőbb levele nemcsak hosszával, hanem emelkedett stílusával és mély mondanivalójával is a lelkem mélyéig megrázott. Így hangzik:

Hali CoVboy!
Elnézést kérek a múltkori levél miatt.
A címet lefelejtettem:
9721 Gencsapáti
Kőszegi u.32
Polgár Bálint
Potátlan Lovag

Megbocsátok, gyermekem. Ugyan nem tudom pontosan, hogy miről is lehet szó, de a megbocsátás ingyen van. Penitenciául mondj el pár Miatyánkot, és add fel ezt a néhány előfizetési csekket. Áldjon meg az ég.

Köztudomásúlag fényes páncélom az az igazmondás (csak akkor hazudok, ha hirtelen az látszik célszerűnek), és egyszer már megígértem, hogy nem bolygatjuk a matematika sekély állóvizét, most mégis visszatérek arra a témára, ami – nem túlzás állítani – az év elején hónapokig lázban tartotta a művelt világot: nevezetesen 4 és a 6 közötti labilis viszonyra. Teszem ezt azért, mert fáradozásaink mégsem bizonyultak pusztába kiáltott szónak – ígéretes kísérleteinkre felfigyelt a tudományos világ! Íme:

Hello-bello Covboy!
Netuddmeg! Megrántottak matekból, mert a tanáromnak bebizonyítottam (legalább is próbáltam) a pótvizsgán, hogy 4 nagyobb, mint 6. Pedig bevetettem mindent, még az előző Cseviben lévő egyenletet is felírtam, de azt mondta: "Én 30 éve letettem a diplomámat és ha valaki nekem akarja bebizonyítani, hogy 4 nagyobb mint 6, akkor azt NEM lehet átengedni." Ezért most a családfám nevében kárpótlást követelek. Tegyél be a Csevibe, mer' különben olllyan , de OLLLYAN pert akasztok a nyakadba, hogy visznek vissza téged is középiskolába és megvonják az érettségidet is! Hehehe. Na akkor találkozunk a 2.d-ben!
Ui:Ja, és a házi kész legyen!! :)
Hagymási Tivadar/Pinkfire

Kedves katasztrófa sújtotta övezettnek minősíthető barátom! őszinte részvétem az ügy kapcsán, de figyelmeztettelek rá titeket, hogy a világ kegyetlen, értetlen és egyébként is le van... Úgy látom, nem olvastad el az apróbetűs részt, hogy nem rendeltetésszerű használat okából bekövetkezett erkölcsi és anyagi kár miatt nem áll módunkban felelősséget vállalni. Márpedig teljesen abnormális dolgot műveltél: mégis hogyan várhattad el egy szerves életformától, ami saját bevallása szerint is 30 éve matektanár, hogy megértsen (mi több: elfogadjon!) egy ilyen kézenfekvő matematikai törvényszerűséget?! Még a végén mehetne vissza ő is a 2. D-be! (Bár lehet, hogy akkor elgondolkozna rajta, hogy mégis inkább olyan szakmát kellene választania, ami illik szellemiségéhez, de a társadalom egészének talán valamennyivel nagyobb hasznot hajt. Itt van például a nagyon szép mezzőőri vagy juhászbojtári pálya.)

Mellesleg felvettem a kapcsolatot az ügyvédemmel, hogy lehet-e valami esélyed egy OLLLYAN perben. A következőket állapította meg.

1. Felperest ért anyagi és erkölcsi kárért semmiképpen nem vagyok felelős, mert nem rendeltetésszerűen használta az 576-féle® emelkedett© matematikát™.

2. Felperes jelentős erkölcsi előnyökhöz jutott alperes jóvoltából: az annálesekbe ugyebár csak az kerül, hogy milyen eredménnyel végezte el a 2. osztályt – az már nem hogy hanyadszorra. Az eredményesség egyenesen arányos a belefektetett idővel, így második (illetve sokadik, attól függ, milyen a fűtésszolgáltatás az iskolában) nekifutásra nyilván jobb eredményeket fog elérni, mint első próbálkozásra.

3. Felperes jelentős gazdasági előnyökhöz is jutott alperes jóvoltából: idén nem kell új tankönyveket vásárolnia, tanulhat a tavalyiakból. Nemhogy megszabadítottam egy nagyobb pénzkiadástól, de ha úgy vesszük, hogy e megtakarításnak már csak a kamataiból is megvásárolhatja a jövő évi tankönyveinek jelentős részét, jelentős anyagi előnye is származott belőle. Arról már nem is beszélve, hogy ha jövőre meg jövő utánra is sikerül megbuknia, ez az összeg hatványozódik, és ekképp gyakorlatilag pénzügyi biztonságot teremthet magának egész életére. (Épp ezért az eljárást még a nyomdába menet szabadalmaztattam.)

Ebből kiindulva az a véleményem, hogy nem én, hanem TE TARTOZOL NEKEM JELENTŐS ÖSSZEGŰ KÁRTÉRÍTÉSSEL, ahol a három nulla előtt 4 vagy 6 szám áll fog állni (mert velem lehet egyezkedni). A peres eljárást megindítottam, várlak a független magyar bíróság előtt.

Jogi hercehurcáim eme sikerrel kecsegtető rendezése után azonban maradunk még a gyakorlati matematika bizonytalan talaján. Remélem, hogy a jelenség nem harapózik el, és az 576 fejtegetései nyomán sem növekszik jelentősen azok száma, akiknek a zugmatematikuskodás a perverzitása:

Tul.képp én csak olvasója vagyok az újságnak (ami szerintem nektek pont elég). **(De azért mindenképp érdemes lenne elgondolkozni rajta, hogy meg is veszed!)** Az előfizető az öcsém, én csak a nevében háborgok. A probléma a júliusi/augusztusi duplaszám. Ugyanis ezt az előfizetők jól mexívták. Fejből nemtom mennyi a különbség anyagilag, ha az ember előfizet, vagy ha mindig megveszi, de a dupla szám miatt ez most úgy néz ki, eléggé matekosan kifejezve (pedig biokémes vagyok, hehe):
egy normál júniusi szám+júl-aug duplaszám újságosnál < előfizetés három hónapra (jun-jul-aug)
Azt hiszem, elég érthető a probléma. Nem a dupla számmal van a baj, hanem azzal, hogy ti azt két számnak számoltatok az előfizetőknek. (Tuti, hogy így van, hiszen mellékeltetek csekket is, miszerint tessék befizetni az új előfizetést szeptemberre, mert lejárt a júniusban megkezdett régi.)
Szóval ha egy szóval kéne jellemeznem ezt a lépést: szemétség. (Több szinonimát nem írok, mert az mar flame, akkor meg úgyis én húznám a rövidebbet.) Vhogyan kellene orvosolni a problémat.
Más. Néha elég sz**ok a poszterek. Pontosabban a témájuk nem teccik. Például Heroes 3-poszter miért nem volt? Tudom ez az egyik 'most hated' témád, mert itt is az 'ízlések és pofonok'-dolog kerül elő, de egyszerűen nem értem, hogy amikor van 2-3 slágerjáték a hónapban, akkor miért egy 4. kisebb érdeklődést kiváltó progi posztere van az újságban? Ja, most azt fogod írni, hogy azért, mert ezek a forgalmazó cégek küldenek ilyen szépszínes vackokat. Na ne már. Pont a legjobb (szubjektív) játékok cégei ne küldenének vmi szép kis promo-cuccost?
Na ennyi. Üdv
El Diablo

Az első témához annyit fűznék hozzá, hogy az egy LEHETŐSÉG, hogy negyedévre is elő lehessen fizetni, amit a népakarat kényszerített ránk. Erre tényleg nem figyeltünk, de szerencsére most van majd egy teljes évünk, hogy megoldjuk. A feldolgozás módszere miatt kevesebbet sajnos nem kérhetünk az összevont számot is magukba foglaló hónapokért, így két lehetséges alternatívát látok:

1. Felemeljük a dupla szám 2000/7-8. szám utcai árát.

2. Nem lehet előfizetni a dupla számokat is tartalmazó három hónapra.

ÉVES előfizetésnél ez a probléma például abszolút nem áll fenn. Elmondok egy tanmesét. CoVboy Tiszán pecázik haverjaival, és az egyiknek az a perverz ötlete támadt, hogy vegyünk napijegyet.



(Én inkább a piócát és a robbantott kukoricát javasoltam, tavaly is arra jöttek a legjobban.) Mindegy, irány a horgászbolt. A bróker mondja, hogy a BUX-index így áll: napijegy – 1.500, háromnapijegy – 3.500, hetijegy – 7.000, éves engedély – 10.000. Ha mind a 10 napra akart engedélyt, szerinted háromnaponta kiugrott háromnapi jegyet, az utolsóra pedig egynapit venni, vagy vett egy éveset? (Nem mintha nem lett volna mindegy, mert így a tiltott helyen való kempingért büntették meg őket – rá volt írva az engedély hátuljára apró betűkkel... Az állatja meg nekiáll vitatkozni a Tisza kellős közepén a desztókkal, hogy "na de az is rá van írva, hogy motorcsónakázni is csak vízijártassággal lehet", mikor azok a miénkhez kötötték ki az övéket!...)

A poszterek esetében azért igyekszem a jobbféle game-ekhez nyomatni őket, de a nyomdatechnikában az a baj, hogy a normálisan festő kimenet lényegesen nagyobb felbontást igényel, mint screenshot, tehát nem úgy működik a dolog, hogy letöltök valamit a Netről, aztán megyen a vásárba... Az meg egy másik gond, hogy néha a nagyon cool játékoknak van a legfertelmesebb hirdetése. Szép példa a Half Life, amit vagy százan biztos kértek poszternek. Kérem szépen, aki nem ismeri a Half Life poszterét, annak most leírnám a magam egyszerű szavaival: a logo (ami gondolom közismert) csendesen úszkál egy halom kihányt zöldbabfőzelékben. (Pardon az enyhén naturalista stílusért, de aki ismeri, nyilván egyetért velem, hogy a látványt így tudtam a legjobban érzékeltetni.) Szóval a poszterral én úgy vagyok, hogy inkább jól nézzen ki – ha még a játék is jó, az csak bónusz. Egyébként meg pont a Heroes3-hoz nem lehetett se égen, se földön normális cuccot szerezni. (A címlap kissé házilagos módszerrel készült belőle – mondjuk olyan is lett...). Remélem most megfelelnek a poszterek.

Most pedig hadd tárjam a tisztelt publikum elé elektronikus postaládám egyik legszebb nyári gyöngyszemét:

Hi CoVboy!

Üzenj a chewibe, ha megkapod ezt az Emilt!

B@lázs

Haliho!

Hi B@lázs!

Megkaptam az üzeneted!

CoVboy

Hollárihó!

Na ezt gyorsan leintéztük. Szeretem, ha valaki gyorsan a tárgyra tér, és kevéssel is beéri. Evezzünk át egyéb vizekre, nevezetesen egy olyan levélre, amitől úgy meghatódtam, hogy gyorsan ki kellett ugranom két sörre, mielőtt folytatni tudtam volna a Cse-vegőt:

Sörbusz CoVBoy!

A vidám megszólítás ellenére szomorkás hangvételű levél következik. Írásom apropója, hogy hosszú idő után kénytelen vagyok lemondani - pontosabban nem meghosszabbítani - a legjobb számítástechnikai (játék) újság előfizetését. **(Nicsak, csak nem te is PC Zone-előfizető vagy?!)**

Én még az ős-számítógépesek közé tartozom, 9 évesen 1985-ben szüleim a spórolt pénzükön megleptek engem és az öcsémet egy Commodore 64-gyel – talán mondanom sem kell, hogy Münchenben vásároltuk és "elfelejtettük" elvámoltatni – **(Igen, általában ez a polgár reakciója, ha a vám a berendezés árának sokszorosa)**, ami kis falunkban még a csoda és a misztikum kategóriába tartozott. Akkor még a boldog géptulajdonosok nagyon tudtak örülni a legegyszerűbb játékoknak is, hónapokig nyúztunk egyet-egyet, nem dobtuk félre rögtön egy újabb – mai szóval menőbb – progiért. No de nem nosztalgiázom, elvégre Te mindezt átélted, ráadásul nálam már érettebb fejjel (he-he, milyen öreg is vagy). Pár év múlva megjelent a CoV, azt rendszeresen olvastuk a hasonszőrű haverokkal, azok a CoVBoy posták máig utolérhetetlenek.

Főként financiális okokból (kevés lóvé) nagyon sokáig kitartottunk a C=64 mellett, mígnem 1991 nyarán egy Amiga 500 vásárlását határoztuk el, immár saját zsebpénzből. Éppen Bpesten az akkor még létező Novotrade áruházban ismerkedtünk a géppel – persze végül ezt is Münchenben vettük jóval kevesebb cashért –, amikor megláttam őT. Mármint az 576KByte nyári duplaszámát. Addig fogalmam sem volt a létezéséről, kicsiny falunkba nem igazán jutott el a híre, csupán a CoV-ot olvasgattuk bőszen. Rögtön megvettem, majd annyira megtetszett, hogy másnap megrendeltem visszamenőleg az összes számát és előfizettem egy évre. Majd azóta további hétre. Végigkövettem az újság alakulását, a stáb változásait. Egyik legnagyszerűbb tulajdonsága az újságnak éppen az volt és van (remélem magyartanárok nem olvassák), hogy akár Zolee, akár Te mint főszerkesztők mindig az adott időben legkorszerűbb, információdús, formás tartalomra és külsőre törekedtetek.

Csak így tovább. Én viszont most kénytelen vagyok elbúcsúzni Tőletek. Elszálltak felettem a diákévek, idegenforgalmi közgazdász diplomát szereztem és most (na jó, nem most, "csak" 23-án) másfél évre külföldre távozom szakmai gyakorlatra. Floridában egy ötcsillagos szálloda lesz a munkaadóm, alsószintű vezetőként fogok tevékenykedni. Persze amint hazajövök, már a 3. évezredben, rögtön megveszem az épp aktuális számot. Kíváncsi leszek az akkori formátumra és tartalomra.

CoVBoy, ez volt az első levelem az 576-hoz, nézd el nekem, hogy ilyen abszolút közérdektelen témával terhelem a postaládádat. Gondoltam ilyen hosszú kapcsolat után illendő a szakításról és okairól tájékoztatni a másik felet. Minden jót és eredményes jövőt kívánok Neked és az 576 egész stábjának!

Steve Blond, az 1552-es előfizető

Elnézést, hogy egy ilyen levéllel szórakoztatom a tisztelt publikumot (vagy más szóval élve: "csökkentem a színvonalát", ami már egyébként is jóval a Mariana-árok alatt van), de utánanéztem a dátumoknak, és illendő egy ilyen hosszú kapcsolatot azért szépen megköszönni Szőke mesternek. (A törzsgárdajelvény jóval drágább lett volna.) Dear István, nagy csocsesz, sok szerencsét, keress egy kalap pénzt, meg minden! Mellesleg meg add már meg a szálloda címét, mert ha a Demszky esetleg kinyomja odáig a 4-es metrót, akkor beugranék egy kis lejm kajára-piára-lányokra – azok mindig gyengém voltak. (Aztán tényleg venni 576-ot, ha hazajöttél!)

A nyáron elég sok felhős nap volt, aminek következtében akadtak azért unatkozó barátaink is a nyáron is. Itt jön az egyikük:

Hello CoVboy!

Szeretném, ha ebbe a levélbe nem irkálnál közbe (majd a végén elmondod a véleményed). Szerintem rájöttél, hogy ez nem egy dicsérő levél lesz. A problém, és még sok jóérzésű olvasóé a következő:....nem is tudom elkezdeni annyi van (komoly). Kezdjük az elejétől. Én egy nagyon régi 576 fan vagyok szinte mindenhol nálam volt az kedvenc lapom ahogy a suliban, úgy akár a nyaraláson is. Nem is tudom mikor kezdődött az a furcsa érzésem, hogy valami nincs rendben veletek, egy hosszú folyamat végkifejletéhez közeledünk melynek tüneteit az újság belsején, külsején is észre lehetett venni. A külsején: nem tudom észrevettétek-e, hogy az ujjságon 1994/10 óta lényeges változás nem esett (ekkor lettetek teljesen színesek), ugyan valami megmozdult a 96/4-es számnál, de ettől nem lettek, jobbak csak mások. Tehát lényeges változás 4 éve nem volt. A lényeges változás nem egyenlő a design váltással, legalább is az én szememben. Nem tudom, hogy mi lesz a következő lépésetek, de ha tovább haladtok ezen az úton, nem sok jóra van kilátás. Az újság belseje. A cikkek minősége nagyon lent van, olyan mintha csak kínjában kanyarintaná oda azt a pár sort. Hogy ki? Azt nem tudom ugyanis nem nagyon szeretitek aláírni a cikkeket. Megszámoltam a kezemben lévő lapban (99/4), 4 játék leírása és 2 ismertető alatt nem volt aláírás, pedig szerintem ez a legalapvetőbb dolog. Én nem értem?! Továbbá nem tudni ki csinálja a cinkelt lapok és a hírek rovatot (megintcsak nincs aláírva) Lehetne a te stílusodról is vitatkozni, de itt alapvetően nem veled van a gond. Én nem tudom mivel van a gond, de hogyha nem oldjátok meg akkor... én nem is tudom mi fog történni, de azt tudom, hogy innen csak 2 véglet létezik. Vagy összekapjátok magatokat és hatalmas változásokat eszközöltök pl: nagyobb oldalszám + sok-sok egyéni ötlet, esetleg az olvasók bevonásával, a régi 576 színvonalán, értem ezalatt igényesen megírt cikkek, olvasó orientált profil kialakítása, ízléses poénok a cseviben stb.. még tudnék mit ajánlani. Tudom, hogy ez sok pénzzel fáradtsággal és kockázattal jár, de ugye elismered, hogy e három dolog nélkülözhetetlen egy ilyen szakmában. Ja, még valami, én egy nagy quake, carmageddon gamer vagyok, de azért van ami még nekem is sok pl: az előző csevi közepén az a lerágott kar felszakadt körömmel, na és a mostani számban a felvarrt szájú myth2 figura undorító (erről beszéltem ízléses poénok kellenek). Ellenkező esetben szép lassan, talán 2 év talán 3, bekövetkezik az ami a legnagyobb szégyen az 576-ra nézve. Csak a neve fogja eladni a lapot, a régi 576 nagy egyéniségének a foszlányait is már csak a neve fogja tartalmazni. Én nagyon szeretném, ha a jó utat választanátok és nem a könnyűt. Könnyű ülni a babérokon (ami napról napra egyre kevesebbet ér) és a csevegőből leszúrni az olvasókat. Nagyon szeretném, ha többször elolvasnád ezt a levelet és ha már egy kis igazságot találsz benne akkor nem gépeltem hiába. Én több mint 4 éve meg akartam írni ezt a levelet, persze akkor más lett volna a tartalma és a címzett. Zárom soraimat, örülnék ha betennél a következő számba, vagy legalább küldenél visszajelzést. A legjobbakat kívánom nektek és persze mindenkinek.

Ui: Nem igaz, hogy nem tudjátok megoldani korrektül ezt hirdelések a lapban dolgot. Utolsó kritikám: az újság ára ahoz képest, hogy mit nyújt nem korrekt, ennyi pénzért minimum 80 oldalon kellene megjelennetek. Srácok, de most komolyan, ugye ti sem gondoljátok komolyan, hogy ez így sokáig mehet tovább.

Szeretném ha a levelet betennéd a csevegőbe, minden pozitív szándékú negatívitása ellenére hisz így legalább a visszajelzésekből megtudnád, hogy mi a véleménye az elmondottakról az olvasóknak. Ha úgy alakul fejet hajtok a nép akarata előtt, de szeretném ha ti is ezt tennétek.

Papp Gábor (GBI)

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1, jó, viszonylag tárgyalóképes vagyok. Jó nem szóltam közbe menet közben (pedig lett volna mit), így nem biztos, hogy világos lesz mi mire vonatkozik – ezért pontokba szedem.

1. Az újság "külseje": Rendben, hogy nálad a designváltás nem jelent változást, csak az, ha több a szín vagy nagyobb a méret. Roppant sajnálom, de a nyomdatechnika jelenlegi állása mellett (négy alapszín rozettás mintázatából állítják össze azt, amit aztán ti színesnek láttok) még egy 5-ik és 6-ik kísérőszínnel tudok szolgálni (mondjuk egy aranycsík felülre és pár ezüstpötty alulra), esetleg még le lehet lakkozni az odalakat. Énszerintem pedig épp ez nem jelentene különösebb "változást", így tehát rajtunk kívül álló okok miatt nem tudunk tovább "színesedni". Marad a méret (96/4-es szám ugyebár). Jó hírem van számodra: már folynak a fejlesztések a lepedőnyi méretű 576-on, a poszteren fekete-fehér csíkokkal, mert így kisebb utcákban hordozható gyalogátkelőhelyekként is használható lesz.

2. A belső: Jó, tudom, ha lemarad véletlenül az aláírás, az többnyire az én hibám lehet (amíg javítgatom a szöveget a tördelőben, addig ide-oda ugrálnak a sorok, és néha kibombázom az alfélen a tett elkövetőjét). A híreket az Élet írja (felesleges aláírni), a Cinkelt Lapok púderét általában ugyanaz, aki az ismertetőt, a cheateket pedig az Internet, a játék felelőse csak kipróbálja őket. Mellesleg szerintem nem az a lényeg, hogy KI írta a cikket, hanem azt, hogy MIT írt és HOGYAN. Ha tetszik a dolog, csak utána kezd el érdekelni az elkövető személye. Ha meg valaki folyamatosan jól ír és esetleg még van is stílusa, akkor már a cikk olvasása közben is tudtam, hogy kiről van szó. Persze ilyen ember szerintem eddig csak 1 és fél volt ebben a szakmában. Az 1-et Sorellnek hívták még valamikor régebben, a fél pedig a T.J. (stílusa van, csak nem mindig ír jól).

3. Az ár: rendkívül figyelemreméltó megjegyzés "ahhoz képest, hogy mennyi az ára, legalább 80 oldalnak lennie. Ehhez az elmés megállapításhoz nem tudok semmit hozzáfűzni, legfeljebb egy történetet a közelmúltból. Történetesen dohányzom, és úgy tíz perce kimentem venni két doboz cigarettát a közértbe. Azt mondják 416-ot kérnek. Na, mondom, ahhoz képest, hogy mennyi az ára, lehetne benne dobozonként 50 szál. Képzeld, kiröhögtek. Az árkérdésről annyit, hogy ez itt egy üzleti vállalkozás, aminek a realitásokon belül kell gondolkodnia, ha a jövő hónapban is meg óhajtunk jelenni. Épp most jelent meg két magyar PC-s játékújság utolsó száma, hogy a kettőből egy legyen egy harmadik néven. Ezzel a jövő hónapra az 576 és a Konzol lesz az egyetlen olyan újság, amely mögött nem egy multinacionális és -milliomos kiadócég áll. A dolog ugyanis nem akkora nagy bolt, mint azt páran képzelik. Ennek az a titka, hogy az 576-ot nagyon kevés ember hozza össze nagyon kevésből. Ezért va az, hogy az olvasók vágyai tényleg nagyon fontosak, a vágyÁLMAIKkal viszont már nem nagyon tudunk foglalkozni. Pont.

4. Úgy általában: hogy őszinte legyek, kibaszottul (igen: KIBASZOTTUL! – ez a megfelelő szó, akár ízléses, akár nem – ez ugyanis nem poén) idegesítenek azok a levelek, amik marhára kritizálnak mindent, csak EGYETLEN konrétumot nem tudnak mondani, mert saját maguk is azt mondják, hogy "én nem is tudom, hogy mi a gond", nemde?! Szerintem te azért írtál levelet, mert székrekedésed lehet.

5. Végezetül: az "ujjság" annak a szinonimája, ha valaki egy kar vagy egy láb végén tengeti az életét – az összeszögelt színes papírdarabok neve "újság". Lehet, hogy két teljesen más dologról is beszélünk?

Hopp, már megint elfogytak a hasábok, pedig még egy csomó remek levélke volt terítéken. Sebaj, marad belőlük legközelebbre is. Addig is pusszant mindenkit:

CoVboy

APRÓHIRDETÉSEK

Diafilmek nagy választékban kaphatók. Tel.: 200-80-16

Használt diavetítőt vennék. Tel.: 200-80-16

EGYÉB KERES

Magas áron veszek KINDERTOJÁS játékokat és M&M figurákat, ha vannak megunt vagy felesleges darabjaid kérlek hívj! Tel.:06-1/388-55-34

AMIGA KÍNÁL

Commodore 64 - Amiga Gyorsszerviz és Kereskedelem. Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó, garanciális javítása, értékesítése. C-64 turbókártyák, Amigás bővítések. Tel.: 418-8845, 06-30-9-510-510

APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAINK:

Magánszemélyeknek: 20 szóig 500,- Ft (áfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szónak számít)
Közületeknek: 20 szóig 1000,- Ft (áfával) minden további szó 40,- Ft

GÉPTÍPUS: PC C64

ROVAT: CSERE KERES

OPCIÓK: VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) INVERZ (+50% FELÁR)

MEGRENDELŐ SZELVÉNY

ELŐFIZETÉS = BIZTONSÁG

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot ______ példányban

Megrendelő neve:

Címe, irányítószám:

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Kbyte

negyed évre	1000,-
fél évre	1950,-
egy évre	3800,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ______ példányban

Megrendelő neve:

Címe, irányítószám:

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:



COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



Az 576 KByte **1990-1997-es régi számai** akciós áron, egységesen

100,-FT/DB

(+ postaköltség*) boltjainkban megvásárolhatók vagy a csomagküldő szolgálatunktól megrendelhetők.

db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	63.-	21	404.-	41	490.-
2	80.-	22	404.-	42	490.-
3	200.-	23	404.-	43	490.-
4	200.-	24	404.-	44	490.-
5	200.-	25	404.-	45	490.-
6	200.-	26	404.-	46	490.-
7	200.-	27	404.-	47	490.-
8	200.-	28	404.-	48	490.-
9	338.-	29	404.-	49	490.-
10	338.-	30	404.-	50	490.-
11	356.-	31	422.-	51	508.-
12	356.-	32	422.-	52	508.-
13	356.-	33	422.-	53	508.-
14	356.-	34	422.-	54	508.-
15	356.-	35	422.-	55	508.-
16	356.-	36	422.-	56	508.-
17	356.-	37	422.-	57	508.-
18	356.-	38	422.-	58	508.-
19	356.-	39	422.-	59	508.-
20	356.-	40	422.-		

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyiszor 100,-Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát.

Fontos! **Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.**

Akciónk a készletek erejéig tart!

*** A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.**

576 KByte 1998-1999-es számai eredeti áron (+postaköltség) megrendelhetők illetve megvásárolhatók

98/1	318,-	98/11	398,-
98/2	318,-	98/12	398,-
98/3	318,-	99/1	398,-
98/4	318,-	99/2	398,-
98/5	318,-	99/3	398,-
98/6	318,-	99/4	398,-
98/7-8	576,-	99/5	398,-
98/9	398,-	99/6	398,-
98/10	398,-	99/7-8	576,-

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 35-90-576

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák! Az árváltozás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

E HAVI AKCIÓS ÁRAINK A KÉSZLETEINK EREJÉIG ÉRVÉNYESEK!

PC CD ROM

101st AIRBORNE IN NORMANDY 11999.-
11th HOUR 4999.-
1944 ACROSS THE RHINE 3999.-
2 GOOD 2 BE TRUE 6999.-
3D DREAM HOUSE DESIGNER 19999.-
7th GUEST /H 4999.-
ACES COLLECTION 9999.-
ACTUA POOL 11999.-
ACTUA SOCCER 2 .... 9999.-
AHX 1 .... 11999.-
ALIEN VS PREDATOR 11999.-
ALPHA CENTAURY 11999.-
ANDRETTI RACING 11999.-
ARCADE POOL II 4999.-
ARMOR COMMAND 9999.-
ARMY MEN 2 .... 11999.-
ASCENDANCY 4999.-

ATOMIC BOMBERMAN 2999.-
BALDURS GATE DATA 6999.-
BALLS OF STEEL 4999.-
BARBIE JEWELRY DESIGNER 9999.-
BATTLE PACK 6999.-
BATTLE ZONE 11999.-
BATTLEGROUND COLLECTION 2 .... 11999.-
BENEATH A STEEL SKY /H 4999.-
BETRAYAL IN ANTARA 3999.-
BIG GAME HUNTER 7999.-
BIOFORGE /CLASSIC 4999.-
BLAZE & BLADE 9999.-
BRAVEHEART 9999.-
BREAKNECK 11999.-
BUGS LIFE 11999.-
BURNOUT DRAG RACING 11999.-
C&C TIBERIAN SUN 10999.-
CAESARS PALACE DOUBLE PACK 4999.-
CANNON FODDER 2 /H 4999.-
CAPITALISM PLUS 3999.-
CAPTAIN QUAZAR 1999.-
CARMAGEDDON 2 .... 6999.-
CART PRECISION RACING 12999.-
CASTROL HOND SUPERBIKE 2000 .... 9999.-
CIVILIZATION II TEST OF TIME 11999.-

CIVILIZATION II 4999.-
CIVILIZATION II MULTIPLAYER 7999.-
CLOSE COMBAT III 14999.-
COLD SHADOW 4999.-
COMBAT FLIGHT SIMULATOR 14999.-
COMMAND & CONQUER + CIV II 7999.-
CONQUER THE SKIES 7999.-
CREATURE SHOCK /H 4999.-
DARK OMEN 11999.-
DARK REIGN 4999.-
DARK REIGN EXPANSION 6999.-
DARK VENGEANCE 11999.-
DARKLIGHT CONFLICT 11999.-
DAWN OF AGES 7999.-
DAWN PATROL /H 4999.-
DAY OF TENTACLE / SAM & MAX 5999.-
DEADLINE 4999.-
DEATHKARZ 11999.-
DEATHTRAP DUNGEON 9999.-
DEER HUNTER COMPANION 4999.-
DESCENT 3 .... 11999.-
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN 11999.-
DESTRUCTION DERBY 4999.-
DIABLO 9999.-
DIG 4999.-
DISCWORLD NOIR 11999.-
DRAKKAN .... HIVJ
DREAM WEB 2999.-
DRIVER .... HIVJ
DUKE NUKEM 3D 4999.-
DUNE 4999.-
DUNE II / CANNON FODDER 2 .... 5999.-
DUNGEON KEEPER 2 .... 11999.-
DUNGEON KEEPER GOLD 4999.-
EASTERN FRONT 2 .... 11999.-
ECSTATICA 4999.-
EF2000 .... 4999.-
EF2000 TACTCOM 5999.-
EGYPT 1156 .... 9999.-
EUROPEAN AIR WAR 11999.-
EXECUTIONER 11 .... 5999.-
EXPENDABLE 11999.-
EXTREME G2 .... 9999.-
F1 RACING SIMULATION 3999.-
F14 FLEET DEFENDER 3999.-
F22 LIGHTNING 3 .... 12999.-
FA PREMIER LEAGUE MANAGER 99 .... 11999.-
FA PREMIER LEAGUE STARS 11999.-
FADE TO BLACK 3999.-
FALLOUT 2 .... 11999.-
FIFA 98 .... 4999.-
FIFA SOCCER MANAGER 4999.-

FIGHTER SQUADRON: DEMONS OVER 11999.-
FIGHTING FORCE 7999.-
FIGHTING STEEL 11999.-
FLEET COMMAND 11999.-
FLIGHT UNLIMITED 4999.-
FLUX 2999.-
FLY 11999.-
FLYING CORPS 4999.-
FLYING CORPS + F16 KOREA 9999.-
FLYING CORPS GOLD 9999.-
FORCE 21 .... 11999.-

FRENCH OPEN '98 .... 3999.-
GANGSTERS 9999.-
GET MEDIEVAL 6999.-
GEX 3D 4999.-
GLORIANA 12999.-
GRAND PRIX 2 / MICROPROSE 4999.-
GRAND PRIX LEGENDS 9999.-
GRAND PRIX MANAGER 2 .... 4999.-
GRAND TOURING 11999.-
GREAT BATTLES OF HANNIBAL 11999.-
GREEN PORTAL 5999.-
GULF WAR 11999.-
GUTS & GARTERS 9999.-
HAND OF FATE / KYRANDIA 2 .... 4999.-
HARDWAR 11999.-
HARVEST OF SOUL 11999.-
HEAVY GEAR 2 .... 9999.-
HELLCOPTER 11999.-
HELLFIRE DIABLO DATA 6999.-
HEROES OF MIGHT & MAGIC COMP 11999.-
HEROES OF MIGHT & MAGIC II 4999.-
HEXEN II 4999.-
HIDDEN & DANGEROUS 11999.-
HIND 3999.-
INSURRECTION - STARTCRAFT DATA 7999.-
INTERSTATE 76 ARSENAL SPECIAL ED 9999.-
JAZZ JACK RABBIT 2 .... 6999.-
JAZZ JACK RABBIT MISSION CD 7999.-
JEDI KNIGHT + MYSTERIES OF SITH 11999.-
JOHNY BAZOKATONE 1999.-
JOHNY HERBERT GP 4999.-
JOINT STRIKE FIGHTER 5999.-
KID 'S KIT 4-7 .... 5999.-
KID 'S KIT 8-12 .... 9999.-
KINGS QUEST MASK OF ETERNITY 11999.-
KLINGON HONOUR GUARD 11999.-
KNIGHTS & MERCHANTS 6999.-
LANDS OF LORE III 11999.-
LAST BRONX 11999.-
LEGEND OF KYRANDIA 4999.-
LEGO CHESS 11999.-
LEGO RACERS .... HIVJ
LEISURE SUIT LARRY COLLECTION 6999.-
LODERUNNER 2 .... 4999.-
LONGBOW KOREAN MISSION 7999.-
LORDS OF MAGIC 11999.-
LOST EDEN 4999.-
LUCKY LUKE 10999.-

LUFTWAFFE COMMANDER 11999.-
LULA DOUBLE PACK 9999.-
M1 TANK PLATOON 2 .... 4999.-
MAGIC & MAYHEM 11999.-
MAGIC CARPET 4999.-
MAGIC THE GATHERING DOUBLE PACK 12999.-
MASTERMIND 4999.-
MAXIMUM ROAD RACE 3999.-
MECHWARRIOR 3 .... 11999.-
MEGA3PACK 11999.-
MIDTOWN MADNESS 12999.-
MIGHT & MAGIC VII 11999.-
MISSING IN ACTION 11999.-
MONKEY ISLAND COLLECTION 11999.-
MONTEZUMA RETURNS 9999.-
MORTAL KOMBAT 4 .... 9999.-
MOTO RACER 2 .... 11999.-
MYTH II SOULBLIGHTER 7999.-
NAM 11999.-
NASCAR PINBALL 5999.-
NASCAR ROAD RACING 11999.-
NATO FIGHTERS 6999.-
NAVY STRIKE /H 4999.-
NBA LIVE 99 .... 11999.-
NEED FOR SPEED III 7999.-
NEED FOR SPEED ROADCHALLENGE 11999.-
NEVERHOOD 9999.-
NFL 99 .... 11999.-
NHL 97 .... 4999.-
NO RESPECT 9999.-
NORTH VS SOUTH 11999.-
OFFICIAL FORMULA 1 RACING 9999.-
OUTCAST 12999.-
OUTPOST 2 .... 3999.-
OVERLOAD 4999.-

OVERLORD 4999.-
PANDEMONIUM 2 .... 5999.-

PETE SAMPRAS TENNIS 2999.-
PITFALL 4999.-
POLICE QUEST SWAT 4999.-
POLICE QUEST SWAT 2 .... 11999.-
POOL SHARK 11999.-
POPULOUS 3-UNDISCOVERED LANDS 7999.-
POPULOUS THE BEGINNING 7999.-
POSTAL 4999.-
PRAY FOR DEATH 2999.-
PREMIER MANAGER 99 .... 5999.-
PRO FISHING 3D 7999.-
PSYCHO PINBALL 3999.-
PYROTECHNICA 3999.-
QAD 3999.-
QUAKE RESURRECTION PACK 5999.-
QUEEN THE EYE 11999.-
QUEST FOR GLORY 5 .... 11999.-
RAGE OF MAGES 6999.-
RAILROAD TYCOON II 11999.-
RAILROAD TYCOON /DELUXE /H 4999.-
RAILROAD TYCOON II / DATA DISK 7999.-

RAINBOW SIX MISSION PAK 6999.-
RAYMAN DESIGNER 5999.-
RE VOLT .... HIVJ
RED BARON II 11999.-
RED JACK 11999.-
REDGUARD 11999.-
REDLINE RACER 5999.-
RENT A HERO 9999.-
RESIDENT EVIL 2 .... 11999.-
RETURN TO KRONDOR 11999.-
RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES 4999.-
ROBORUMBLE 6999.-
ROLLING STONES 7999.-
S.C.A.R.S 11999.-
SABRE ACE 4999.-
SAM & MAX HIT THE ROAD 3999.-
SCREAMER 2 .... 4999.-
SENSIBLE GOLF 9999.-
SHADOW WARRIOR 9999.-
SHADOWMAN .... HIVJ
SHATTERED LIGHTS 9999.-
SHERLOCK HOLMES - LOST FILES 4999.-
SHOGO MOBILE ARMOR DIVISION 11999.-
SILVER 11999.-
SIM CITY 4999.-
SIM CITY 2000 SE 4999.-
SIM CITY 3000 .... 11999.-
SKULL CAPS 9999.-
SMALL SOLDIERS 4999.-
SOLDIERS AT WAR 9999.-
SOUL REAVER - LEGACY OF KAIN 2 .... HIVJ
SOUTH PARK 9999.-
SPACE HULK 4999.-
SPEC OPS 11999.-
SPEED BUSTERS 11999.-
SPEED HASTE 4999.-
SPIROU 9999.-
SPORTS CAR GT 11999.-
STAR COMMAND REVOLUTION 11999.-
STAR TREK GENERATIONS 12999.-
STAR WARS BEHIND THE MAGIC 11999.-
STAR WARS EP. I PHANTOM MENACE 11999.-

STAR WARS ROGUE SQUADRON 11999.-
STARSHOT 7999.-
STEEL PANTHERS III 11999.-
STREET WARS 11999.-
STRIKE COMMANDER 4999.-
SUPER EF 2000 .... 4999.-
SUPERCARS INTERNATIONAL 2999.-
SYSTEM SHOCK 4999.-
SYSTEM SHOCK 2 .... 11999.-
SYYRAH 9999.-
TAROT 4999.-
TARZAN 11999.-

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 4999.-
TEST DRIVE 5 .... 11999.-
THE BIGGEST NAMES 9999.-
THOMAS THE TANK ENGINE 3999.-
TILT 4999.-
TIMON & PUMBA 7999.-
TINTIN IN TIBET 9999.-
TOMB RAIDER 3 .... 11999.-
TOMB RAIDER I + GOLDEN MASK 5999.-
TOONSTRUCK 4999.-
TOP GUN 11999.-

TOP SHOT 7999.-
TOTAL ANIHILATION BATTLE TACTICS 7999.-
TOTAL ANIHILATION KINGDOMS 12999.-
TRIPLE CONFLICT 9999.-
TUNNEL B1 .... 9999.-
TUROK 3999.-
TUROK 2 - SEEDS OF EVIL 11999.-
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 1999.-
ULTIMA 8 PAGAN /CLASSIC 4999.-
ULTIMATE RACE PRO 9999.-
ULTRA PINBALL 4999.-
UNDER A KILLING MOON 4999.-
UNREAL RETURN TO NA PALI 7999.-
UP WORLDS 4999.-
URBAN ASSAULT 12999.-
URBAN RUNNER 4999.-
V RALLY 9999.-
VERSAILES 1685 .... 2999.-
VIPER RACING 11999.-
WARBREEDS 9999.-
WARGASM 11999.-
WARHAMMER 40000 CHAOS GATE 11999.-
WARHAMMER DOUBLE PACK 11999.-
WARWIND II 11999.-
WARZONE 2100 .... 11999.-
WE ALL NEED XTRA SPEED 5999.-
WETRIX 9999.-
WING COMMANDER III 4999.-
WIRTUAL WORLDS 4999.-
X COM APOCALYPSE 12999.-
X COM INTERCEPTOR 11999.-
X MEN APOCALYPSE FOR QUAKE 5999.-
X WING ALLIANCE 11999.-
X WING VS TIE FIGHTER + DATA 9999.-
XENOCRACY 11999.-
ZOOL 2 .... 2999.-
ZORK GRAND INQUISITOR 11999.-

1+5 JÁTÉK CD GYŰJTEMÉNY

BLADE WARRIOR 1999.-
M1 TANK PLATOON 1999.-
WARBREEDS 1999.-

C64 LEMEZEK

A KASTÉLY 499.-
ACTION FIGHTER 499.-
ALIEN 3 .... 499.-
BAAL 499.-
BBURAGO RALLY 499.-
BOOM 499.-
CAPTAIN FIZZ 499.-
CHUCK ROCK 499.-
COMMANDO II 499.-
CRAZY CARS III 499.-
CREATURES 499.-
CREATURES 2 .... 499.-
DALEK ATTACK 499.-
DARKMAN 499.-
DIE HARD 499.-
DOUBLE DRAGON 3 .... 499.-
DYNASTY WARS 499.-
EMPIRE STRIKES BACK 499.-
ENIGMA FORCE 499.-
F16 COMBAT PILOT 499.-
FACE OFF HOCKEY 499.-
FERRARI F1 CHALL 499.-
FINAL FIGHT 499.-
FOOTBAL MANAGER 3 .... 499.-
FORT APOCALYPSE 499.-
FOX FIGHTS BACK 499.-
GAZZA 2 .... 499.-
GRAND PRIX CIRCUIT 499.-
HAMMERFIST 499.-
HUDSON HAWK 499.-
ITALY 90 SOCCER 499.-
JAWS 499.-
JUDGE DREDD 499.-
LAST NINJA 3 .... 499.-
LETHAL WEAPON 499.-
LICENCE TO KILL 499.-
LONG LIFE 499.-
LOTUS ESPRIT 499.-
MC DONALD LAND 499.-
MICKEY MOUSE 499.-
NARCO POLICE 499.-
NEW ZEALAND STORY 499.-
NO LIMIT 499.-
NORTH & SOUTH 499.-
OPERATION NEPTUN 499.-
PINK PANTHER 499.-
POLE POSITION F1 .... 499.-
PREDATOR 499.-
RAINBOW ISLAND 499.-
RAMBO 3 .... 499.-
RETURN OF THE JEDI 499.-
ROBOCOP 499.-
ROBOCOP 2 .... 499.-
RODLAND 499.-
RUNNING MAN 499.-
SHADOW DANCER 499.-
SHADOW WARRIOR 499.-

C64 LEMEZES GYŰJTEMÉNYEK

POPEYE COLLECTION 499.-
-POEPEYE 1,2,3
POSTMAN PAT COLL. 499.-
-POSTMAN PAT 1,2,3

C64 CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND 499.-
ROBOCOP 3 .... 499.-
TOKI 499.-

SHINOBI 499.-
SKULL & CROSSBONES 499.-
STAR WARS 499.-
STREET FIGHTER 2 .... 499.-
STREET ROD 499.-
SUPER MARIO 499.-
SWORD OF HONOUR 499.-
TEENAGE M.NINJA TURT. 499.-
TERMINATOR 2 .... 499.-
TEST DRIVE 2 .... 499.-
TETRIS ÉS KIKUGI 499.-
TIME MACHINE 499.-
TOM & JERRY 2 .... 499.-
TOTAL RECALL 499.-
TURBO OUTRUN 499.-
TURRICAN II 499.-
USAGI YOJIMBO 499.-
VENDETTA 499.-
WATERPOLO 499.-
WEST BANK 499.-
WHO DARES WINS 499.-
ZORRO 499.-

C64 KAZETTÁS JÁTÉKAINKRÓL KÉRÉSRE LISTÁT KÜLDÜNK

GRAVIS JOYSTICKOK 3 ÉV GARANCIÁVAL!